

**PENGARUH *SMARTPHONE ADDICTION* TERHADAP
EMPATI DITINJAU DARI MASA PANDEMI COVID-19 PADA
MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI TAHUN
ANGKATAN 2020**

S K R I P S I



Disusun oleh :

**M. Hasim Asyhari
17410003**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2021**

**PENGARUH *SMARTPHONE ADDICTION* TERHADAP
EMPATI DITINJAU DARI MASA PANDEMI COVID-19 PADA
MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI TAHUN
ANGKATAN 2020**

S K R I P S I

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh
gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh

**M. Hasim Asyhari
NIM. 17410003**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2021

**PENGARUH *SMARTPHONE ADDICTION* TERHADAP
EMPATI DITINJAU DARI MASA PANDEMI COVID-19 PADA
MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI TAHUN
ANGKATAN 2020**

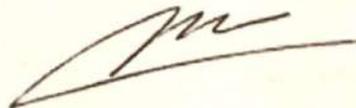
SKRIPSI

Oleh

**M. Hasim Asyhari
NIM. 17410003**

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



**Dr. Siti Mahmudah, M.Si
NIP 196710291994032001**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



**Dr. Rifa Hidayah, M.Si
NIP 197611282002122001**

SKRIPSI

**PENGARUH SMARTPHONE ADDICTION TERHADAP EMPATI
DITINJAU DARI MASA PANDEMI COVID-19 PADA MAHASISWA
FAKULTAS PSIKOLOGI TAHUN ANGKATAN 2020**

**Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 22 Desember 2021**

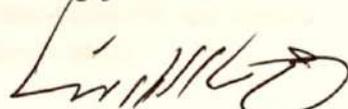
SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Dosen Pembimbing



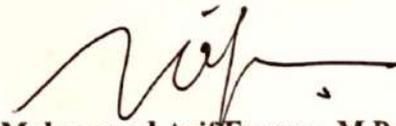
Dr. Siti Mahmudah, M.Si
NIP. 196710291994032001

**Anggota Penguji Lain
Penguji Utama**



Muhammad Jamaluddin, M.Si
NIP. 198011082008011007

Anggota



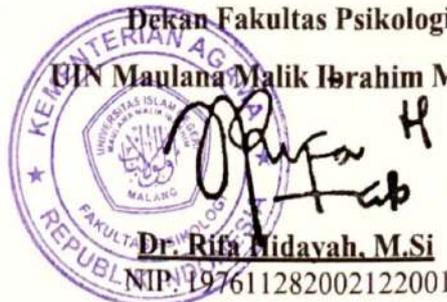
Muhammad Arif Furqon, M.Psi
NIP. 19900614201911201268

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
Tanggal

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi

Dr. Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Rifa' Nadayah, M.Si
NIP. 197611282002122001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M Hasim Asyhari

NIM : 17410003

Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengaruh *Smartphone Addiction* Terhadap Empati Ditinjau Dari Masa Pandemi Covid-19 Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020**" adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali pada kutipan yang disebutkan sumbernya, apabila dikemudian hari ada klaim dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan dibuat dengan sebenar-benarnya, dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapat sanksi.

Malang, 21 November 2021

Penulis,




M. Hasim Asyhari
NIM. 17410003

MOTTO

“Teknologi adalah alat, bukan tujuan, Oleh karena itu, kita harus selalu mengingatkan diri kita sendiri untuk tetap fokus pada nilai-nilai kemanusiaan yang sejati”

~ Prof. Mehmet Oz

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

Kepada: diri saya sendiri, M Hasim Asyhari. Juga kedua orang tua saya yang selalu memberikan support dan do'a terbaiknya bagi peneliti baik secara moril maupun materil di dalam menuntaskan pendidikan sarjana S1.

Sahabat-sahabat Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) Rayon "Penakluk" Al-Adawiyah Komisariat Sunan Ampel Kota Malang yang telah menempatkan saya pada posisi yang belum pernah terbayangkan sebelumnya. Terimakasih atas ilmu, pengalaman, dan Pengabdian yang sangat bermanfaat.

Teman Seperjuangan Psikologi 2017 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Terimakasih telah bersahabat dengan sebaik-sebaiknya. Dan tentu membantu dalam segala proses penyelesaian penulisan skripsi peneliti dari awal hingga akhir.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah senantiasa peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang dengan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kehadiran Nabi Muhammad *shallallahu alaihi wasallam*, yang senantiasa kita nantikan syafa'atnya kelak dihari akhir.

Karya ini tidak lepas dari bantuan yang sangat besar dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M Zainuddin, M. A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Rifa Hidayah, M. Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Siti Mahmudah, M. Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi peneliti yang telah memberikan masukan, saran, serta bimbingan dalam penelitian ini dari awal hingga akhir.
4. Segenap sivitas akademika Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, terutama seluruh dosen, terimakasih banyak atas segala ilmu yang diberikan.
5. Ayah dan ibu yang selalu memberikan do'a, semangat, serta motivasi kepada penulis hingga saat ini.
6. Seluruh Responden khususnya Mahasiswa Psikologi Angkatan 2020 yang

sudah berkenan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

7. Semua pihak yang telah ikut andil dan berkontribusi dalam penelitian ini baik berupa materil maupun nonmateril.

Peneliti sangat menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna karena terbatasnya pengetahuan serta kemampuan peneliti, untuk itu peneliti sangat terbuka dengan kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya penelitian ini. Akhir kata, dengan kerendahan hati peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti maupun bagi pembaca.

Malang, 21 November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
ABSTRAK	XV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	11
C. TUJUAN PENELITIAN	11
D. MANFAAT PENELITIAN.....	12
BAB II	13
KAJIAN TEORI	13
A. EMPATI.....	13
1. Definisi Empati.....	13
2. Komponen Empati.....	17
3. Ciri-ciri Empati.....	21
4. Proses Terbentuknya Empati.....	22
5. Faktor yang Mempengaruhi Empati.....	27
6. Empati Menurut Agama Islam	29
B. <i>SMARTPHONE ADDICTION</i>	31
1. Definisi <i>Smartphone Addiction</i>	31
2. Komponen <i>Smartphone Addiction</i>	33
3. Tanda-Tanda <i>Smartphone Addiction</i>	35
4. Faktor Yang Mempengaruhi <i>Smartphone Addiction</i>	37
5. Dampak <i>Smartphone Addiction</i>	39
C. MASA PANDEMI <i>COVID-19</i>	41
D. PENGARUH <i>SMARTPHONE ADDICTION</i> TERHADAP EMPATI	43
E. KERANGKA KONSEPTUAL	45
F. HIPOTESA.....	46
BAB III.....	48
METODE PENELITIAN.....	48

A.	RANCANGAN PENELITIAN.....	48
B.	IDENTIFIKASI VARIABEL PENELITIAN.....	48
C.	DEFINISI OPERASIONAL.....	49
D.	POPULASI, SAMPEL, DAN TEKNIK SAMPLING PENELITIAN.....	50
1.	Populasi.....	50
2.	Sampel dan Teknik Sampling.....	50
E.	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	51
F.	INSTRUMEN PENELITIAN.....	52
G.	UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS.....	54
H.	TEKNIK ANALISIS DATA.....	56
1.	Uji Normalitas.....	56
2.	Uji Linearitas.....	56
3.	Uji Hipotesis.....	57
BAB IV.....		60
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		60
A.	GAMBARAN LOKASI PENELITIAN.....	60
B.	PELAKSANAAN PENELITIAN.....	60
1.	Jumlah subjek penelitian.....	60
2.	Prosedur dan administrasi pengambilan data.....	61
C.	HASIL PENELITIAN.....	61
1.	Hasil uji coba penelitian.....	61
2.	Hasil uji validitas.....	62
3.	Hasil uji reliabilitas.....	68
4.	Analisis data deskriptif.....	68
5.	Kategorisasi data.....	69
6.	Uji asumsi.....	73
7.	Uji hipotesis.....	75
D.	PEMBAHASAN.....	78
1.	Tingkat <i>Smartphone Addiction</i> pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020.....	79
2.	Tingkat Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020....	82
3.	Pengaruh <i>Smartphone Addiction</i> terhadap Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020.....	85
4.	Pengaruh <i>Smartphone Addiction</i> terhadap Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020 dalam Sudut Pandang Agama Islam	88
5.	Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V.....		92
KESIMPULAN DAN SARAN.....		92
A.	KESIMPULAN.....	92
B.	SARAN.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....		94
LAMPIRAN.....		99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Skala Linkert.....	52
Tabel 3.2 : Blueprint <i>Smartphone Addiction</i>	53
Tabel 3.3 : Blueprint Empati.....	54
Tabel 4.1: Hasil Uji Validitas Variabel X.....	62
Tabel 4.2 : Blueprint Valid <i>Smartphone Addiction</i>	64
Tabel 4.3 : Hasil Uji Validitas Variabel Y.....	64
Tabel 4.4 : Blueprint Valid Empati.....	67
Tabel 4.5 : Hasil Uji Reliabilitas.....	68
Tabel 4.6 : Analisis Statistik Deskriptif.....	69
Tabel 4.7 : Kategorisasi Data.....	70
Tabel 4.8 : Tingkat <i>Smartphone Addiction</i>	70
Tabel 4.9 : Tingkat Empati.....	72
Tabel 4.10 : Hasil Uji Normalitas.....	73
Tabel 4.11 : Hasil Uji Linearitas.....	74
Tabel 4.12 : Hasil Uji F.....	75
Tabel 4.13 : Hasil Uji T.....	76
Tabel 4.14 : Hasil Uji Analisis Regresi Linear.....	77
Tabel 4.15 : Model Summary.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Kerangka Konseptual	46
Gambar 2 : Diagram <i>Smartphone Addiction</i>	71
Gambar 3 : Diagram Empati	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Skala Penelitian

Lampiran II : Uji Validitas

Lampiran III : Uji Reliabilitas

Lampiran IV : Analisis Data

Lampiran V : Data Pengisian Skala

ABSTRAK

Asyhari, M. Hasim. 2021. Pengaruh *Smartphone Addiction* Terhadap Empati Ditinjau Dari Masa Pandemi Covid-19 Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Tahun Angkatan 2020 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. Siti Mahmudah, M.Si

Kata kunci : *Smartphone Addiction*, Empati, *covid-19*

Pandemi *covid-19* memaksa kita semua untuk menggunakan teknologi. Seperti perkuliahan dan kegiatan lainnya yang beralih menjadi virtual. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi kita untuk bertahan baik secara fisik maupun psikologis dari pengaruh teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan kontribusi teknologi terhadap psikologis manusia dengan memaparkan pengaruh *smartphone addiction* terhadap perilaku empati selama masa pandemic covid-19 pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020.

Penelitian ini mengambil subjek dari mahasiswa Fakultas Psikologi tahun angkatan 2020 yang telah melaksanakan kegiatan perkuliahan secara virtual dan sebagian besar aktivitasnya melibatkan *smartphone*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan proses analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Kategori *smartphone addiction* Mahasiswa Psikologi Angkatan 2020 Fakultas Psikologi UIN Malang dominan pada kategori sedang menunjukkan presentase 57% pada masa pandemi covid-19. Kategori Empati Mahasiswa Psikologi Angkatan 2020 berada di tingkat rendah dengan dominasi presentase sebesar 75% pada masa pandemi covid-19.

Berlandaskan hasil analisa regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < \text{probabilitas } 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa “terdapat pengaruh antara *Smartphone Addiction* terhadap Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi tahun angkatan 2020”.

ABSTRACT

Asyhari, M. Hasim. 2021. The Effect of Smartphone Addiction on Empathy during the COVID-19 Pandemic among Students of the Faculty of Psychology, 2020 Cohort, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Undergraduate Thesis. Faculty of Psychology. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisor: Dr. Siti Mahmudah, M.Si.

Keywords: Smartphone Addiction, Empathy, COVID-19.

The COVID-19 pandemic has forced us all to use technology, such as virtual lectures and other activities. This is certainly a challenge for us to survive both physically and psychologically from the influence of technology. This study aims to prove the contribution of technology to human psychology by examining the influence of smartphone addiction on empathy behavior during the COVID-19 pandemic among students of the Faculty of Psychology, 2020 cohort.

This study selected students of the Faculty of Psychology, 2020 cohort, who had attended virtual lectures and most of their activities involved smartphones. This study used a quantitative research method with a simple linear regression analysis process. The results of this study showed that: the category of smartphone addiction of the 2020 cohort students of the Faculty of Psychology at UIN Malang was mostly in the moderate category with a percentage of 57% during the COVID-19 pandemic. The level of empathy of the 2020 cohort students of the Faculty of Psychology was at a low level with a dominant percentage of 75% during the COVID-19 pandemic.

Based on the results of the simple linear regression analysis, the significance value (Sig.) was $0.000 < \text{probability of } 0.05$, thus it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that "There is influence of Smartphone Addiction on Empathy among students of the Faculty of Psychology, 2020 cohort".

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan wabah global berupa corona virus disease 2019 atau covid-19. Fenomena tersebut tentu mempengaruhi berbagai aspek perilaku manusia, termasuk dalam aspek komunikasi dan Pendidikan. Sebelumnya, pola komunikasi masih dapat dilakukan secara face to face, bertemu dan saling sapa. Namun, sejak adanya covid-19 ini pola komunikasi terbatas pada komunikasi jarak jauh.

Menurut Alvara Research Center, penggunaan internet di Indonesia meningkat secara signifikan selama pandemi Covid-19. Belanja masyarakat untuk kebutuhan internet pada tahun 2020 meningkat menjadi 8,1 persen dari 6,1 persen tahun sebelumnya. Dalam penggunaan internet, sebagian besar adalah pengguna berat dengan penggunaan 4-6 jam per hari mencapai 29,0 persen, diikuti oleh pengguna kecanduan internet dengan penggunaan antara 7-10 jam per hari sebanyak 20,8 persen, 11-13 jam per hari sebanyak 12,1 persen, dan di atas 13 jam sebanyak 15,8 persen ((Institution), 2020).

Survey diatas telah menjadi bukti kuat bahwasannya masa pandemi covid-19 ini berdampak pada frekuensi pemakaian *smartphone* yang meningkat. Penggunaan *smartphone* akan memberikan indikasi tersendiri jika telah memakai secara berlebihan. Dampak ini dapat berupa dampak secara fisik, emosi, maupun mental seseorang. Penggunaan secara berlebih akan mengakibatkan penggunanya mengalami kecanduan atau adiksi terhadap

frekuensi pemakaian *smartphone*.

Kebiasaan ingin selalu terhubung dengan *smartphone* yang sangat tinggi dapat mengalahkan segalanya, terutama dalam situasi komunikasi. Menurut hasil survei dari Alto, 68% masyarakat di Amerika merasa tidak dihargai jika seseorang mengalihkan fokusnya pada *smartphone* saat makan malam perusahaan (Alto, 2016). Problem dari pengabaian diri dari seseorang yang mengalihkan fokusnya pada *smartphone* lebih sulit dalam lingkup dunia pendidikan. Worthman, dkk (2009) mengklaim bahwa nada dering ponsel dapat mengganggu kinerja mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun hanya sebatas pesan teks telepon yang tidak bersuara dan tidak terlalu jelas mengganggu pembelajaran.

Menurut Prasetyo (2017) menggunakan *smartphone* terlalu sering dapat menyebabkan pengguna tidak memperhatikan lingkungan sekitar, menjadi sombong, tidak peduli terhadap orang lain, bahkan dapat melakukan tindakan yang merugikan. Selain itu, kecanduan *smartphone* juga dapat mengurangi rasa empati seseorang terhadap orang lain karena ketidakpedulian mereka terhadap orang lain dan lingkungan sekitar (Prasetyo, 2017).

Dari beberapa fenomena diatas, dapat disimpulkan bahwa fenomena pengabaian diri dari orang yang mengalihkan fokusnya pada *smartphone* (Alto, 2016), menyebabkan terganggunya kinerja pendidikan dan kurangnya rasa empati. Menurut penjelasan Davis dalam Stueber, empati adalah kemampuan seseorang untuk memasuki situasi dan pikiran orang lain. Seseorang dapat memahami perspektif orang lain dan memberikan respons

emosional yang sesuai dengan orang tersebut (Stueber, 2006). Menurut Carl Rogers yang dijelaskan oleh Howe, ada dua konsepsi tentang empati. Pertama, empati melibatkan pengamatan dan pemahaman seksama terhadap kerangka berpikir internal orang lain. Kedua, dalam memahami orang lain, seseorang seolah-olah memasuki dunia orang tersebut dan mampu merasakan dan memahami seperti apa yang dirasakan dan dialami oleh orang tersebut tanpa kehilangan identitas dirinya. Terdapat dua komponen dalam empati, masing-masing terdiri dari dua aspek yang menjelaskan setiap komponen (Howe, 2015).

Davis menjelaskan bahwa empati terdiri dari dua komponen. Komponen kognitif terdiri dari dua aspek, yaitu "Fantasy", yang merujuk pada kecenderungan seseorang untuk memasukkan perasaan dan perilaku ke dalam karakter fiksi, dan "perspective taking", yang merujuk pada kecenderungan seseorang untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain secara spontan. Sementara itu, komponen afektif terdiri dari "empathic concern", yang mengacu pada perasaan kasihan, prihatin, dan iba terhadap kecelakaan orang lain, dan "personal distress", yang menekankan kecemasan pribadi dan kegelisahan dalam menghadapi situasi sosial yang tidak menyenangkan. (Davis, 1983).

Perilaku empati dapat berupa perilaku secara langsung juga dapat berupa perilaku yang tidak langsung. Perilaku empati langsung seperti adanya perilaku cepat dari individu untuk menolong setelah melihat seorang ibu yang ingin dan kesulitan untuk menyebrang jalan. Sedangkan perilaku empati secara tidak

langsung ialah seperti respon yang diberikan baik itu positif maupun negatif kepada sesuatu yang berada di dunia maya (postingan, video, gambar dll).

Hasil survei yang dilakukan oleh microsoft. Hasil survey Digital Civility Index (DCI) pada tahun 2020 yang menyatakan bahwa warga internet (warganet) atau netizen indonesia sebagai peringkat pertama dari kategori paling tidak sopan dan toxic dalam bersosial media (Microsoft, 2020). Hasil survei tersebut menegaskan bahwa adanya sisi empati yang ditimbulkan oleh individu ketika memakai *smartphone*.

Kecanduan atau addiction menurut kamus lengkap psikologi merupakan keadaan individu yang mengharuskan dirinya bergantung pada obat bius. Kecanduan tersebut mengakibatkan individu tersebut menggunakan obat bius tanpa mentolerir adanya perubahan pada psikis maupun fisiknya dan akan menjauh dari masyarakat jika tidak menggunakan obat bius lagi (Chaplin, 2009). Istilah kecanduan tidak hanya berlaku untuk penggunaan bius saja, akan tetapi kecanduan dapat berlaku pada perilaku individu yang bergantung pada sesuatu spesifik yang lain, seperti mempunyai ketergantungan pada internet, game, *smartphone*, dan perilaku lainnya (Kwon, Lee, Won, Park, & Hahn, 2013).

Istilah *smartphone* addiction, mobile phone addiction, problematic mobile phone use, mobile phone dependence, compulsive mobile phone use, dan mobile phone overuse merupakan beberapa istilah yang digunakan untuk menjelaskan fenomena serupa, yaitu fenomena dimana individu merasa sangat asyik menggunakan gadget atau *smartphone* sampai melupakan sesuatu di

sekitarnya. Istilah yang paling sering digunakan dalam jenis adiksi ini yaitu mobile phone addiction atau *smartphone* addiction (Al-Barashdi, Bouazza, & Jabur, 2015).

Salah satu faktor yang mempengaruhi adiksi *smartphone* yaitu, adanya permasalahan sosial. Rendahnya self-esteem, peristiwa traumatik, konflik dengan keluarga, dan keterampilan sosial yang rendah (Liu & Kuo, 2007). Seseorang yang memiliki kemampuan sosial yang baik dapat berinteraksi dengan efektif bersama orang lain, memiliki kemampuan empati yang baik, dan mampu membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain. Keterampilan empati adalah salah satu keterampilan sosial yang sangat penting bagi individu (Howe, 2015).

Rahma dalam penelitiannya menyatakan bahwa saat ini, mahasiswa lebih condong kepada sikap apatis, individualistik, dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar serta kurangnya rasa empati terhadap sesama. Terbukti bahwa *smartphone* memiliki pengaruh yang signifikan, yaitu sebesar 79% terhadap perilaku empati. Hal ini membuktikan betapa prihatinnya kondisi perilaku empati pada mahasiswa saat ini yang lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain *smartphone* (Rahma, 2015).

Sebuah penelitian tentang kecanduan *smartphone* juga pernah dilakukan di Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang, yang dipublikasikan dalam jurnal Empati pada tahun 2017. Temuan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara empati dan kecanduan *smartphone* pada mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dan Fakultas

Sains dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang. Hasil akhir menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat empati seseorang, maka semakin rendah tingkat kecanduan *smartphone*. Sebaliknya, semakin rendah tingkat empati, maka semakin tinggi tingkat kecanduan *smartphone*. Individu yang memiliki kontrol diri dan keterampilan sosial yang tinggi cenderung memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang rendah, karena mereka mampu mengatur waktu penggunaan *smartphone* dengan baik. (Pinasti & Kustanti, 2017).

Penelitian lainnya tentang kecanduan *smartphone* juga pernah dilakukan juga melalui Jurnal Empati yang berjudul “kecanduan *smartphone* ditinjau dari kontrol diri dan jenis kelamin pada siswa mardasiswa Semarang” pada tahun 2018. Hal yang berbeda dari penelitian ini lebih berfokus pada *smartphone* addiction dalam sudut pandang kontrol diri dan jenis kelamin. Hasilnya menyatakan adanya hubungan negatif antara kecanduan *smartphone* dengan kontrol diri dimana semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah kecanduan internet, begitu juga sebaliknya. (Mulyati & NRH, 2018).

Sebagai umat muslim, kita diajarkan untuk dapat merasakan penderitaan dari orang lain serta memiliki rasa tolong-menolong terhadap sesama. Empati dalam islam dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk tolong menolong terhadap sesama, merasakan pikiran, serta mendengar perasaan orang lain dengan tulus dan ikhlas. Hal ini telah disebutkan dalam Nash Al-Qur'an QS. Al-Maidah ayat 2:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا

اللَّهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya: “...Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya”. (QS. Al-Maidah: 2)

Dalam Zubdatut Tafsir min Fathil Qadir Karya imam Asy-syaukani 1992, Allah subhanahu wa ta'ala memerintahkan kepada hamba-hamba Nya untuk saling tolong menolong dalam kebaikan, dan perintah ini jauh lebih tinggi derajatnya karena Allah subhanahu wa ta'ala menyandingkannya dengan Taqwa kepada-Nya (Asy-syaukani, 1992). Dari pemaparan tafsir tersebut, sikap tolong-menolong merupakan pondasi dalam menjalin hubungan sosial yang harmonis antar golongan manusia karena manusia adalah makhluk yang berjiwa sosial.

Pada penelitian ini, sesuai dengan definisi yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti ingin membuktikan adanya perbedaan perilaku *smartphone* addiction yang ditinjau dari masa pandemic covid-19. Mahasiswa Baru (Maba) 2020 saat ini merupakan masa peralihan yang dapat dikatakan sebagai masa terberat. Hal ini telah dipaparkan oleh beberapa Maba yang kepada peneliti. Fakta yang ditemukan di lapangan, banyak Maba yang mengeluhkan tentang masa akademik yang harus dijalaninya secara virtual atau online. Maba yang seharusnya mengikuti program perkuliahan secara offline hadir di kampus harus bersabar diri dan mengikuti perkuliahan secara daring (dalam jaringan). Sebelum masa perkuliahan, Maba telah menjalani masa lockdown selama lebih dari 3 bulan dan berdiam diri dirumah masing-masing

sesuai dengan aturan dari pemerintah.

Sejak terjadinya pandemic coronavirus disease pada akhir 2019 lalu atau yang bisa disebut dengan covid-19 menyebabkan perubahan yang signifikan dalam beberapa aspek kehidupan. Salah satunya adalah pendidikan. Sesuai peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta yang di dalamnya memuat peraturan tentang penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh maka membuat teknis pembelajaran menjadi berubah 180°. Dari yang sebelumnya teknis pendidikan secara konvensional, sekarang berubah menjadi kuliah online melalui media virtual. Hal ini dapat meningkatkan kuantitas para mahasiswa dalam menggunakan gadget khususnya *smartphone* (Peraturan No. 7, Tentang Pembubaran Dan Pencabutan Izin Perguruan Tinggi. Kemdikbud.Go.Id, 2020).

Penggunaan *smartphone* dalam masa pandemi covid-19 tentu juga memiliki alasan kuat. Semua pelajar harus menggunakan *smartphone* untuk dapat mengakses pelajaran dan mengikuti proses pembelajaran secara virtual (online). Penggunaan *smartphone* karena kebutuhan yang mendesak dapat dikatakan berbeda dari kecanduan *smartphone*. Namun, akibat keadaan yang mengharuskan pelajar dan mahasiswa memakai *smartphone*, maka tidak menutup kemungkinan pada akhirnya memiliki rasa kecanduan terhadap *smartphone*.

Hal ini telah mengakibatkan perubahan pola hidup untuk sebagian besar manusia. Beberapa Maba memaparkan dampak yang mereka alami selama masa pandemic covid-19 ini. Salah seorang maba menyatakan bahwa dengan sistem pendidikan saat ini yang mengharuskan semuanya online membuat dirinya hampir tidak dapat melepas *Smartphone* dalam waktu singkat. Frekuensi penggunaan *Smartphone* menjadi meningkat jika dibandingkan dengan masa sebelum pandemic. Beberapa kerabat dan orang disekitarnya beranggapan yang berbeda jika dirinya terlalu sering memakai *Smartphone*. Sebagian beranggapan positif dan sebagian lainnya beranggapan negatif. Namun ketika orang disekitarnya mengajak untuk bersosialisasi atau meminta pertolongan, dia merasa sangat berat untuk mewujudkan permintaan tersebut. Dilain sisi, dirinya akan sangat tertarik terhadap perilaku negatif yang tersebar di Media Sosial, dirinya langsung memberikan respon baik yang negatif maupun negative.

Fenomena masalah ini ditegaskan dengan hasil wawancara secara langsung pada tanggal 15 Maret 2021 terhadap mahasiswa psikologi angkatan 2020 Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Menurut mahasiswa psikologi tersebut, mahasiswa di angkatannya sekarang (angkatan 2020) lebih bersikap individualistik daripada kelompok. Meskipun belum sempat untuk bertatap muka semuanya karena sebagian mahasiswa angkatan 2020 masih berada di rumah masing-masing karena pandemi. Subjek mengatakan bahwa saat dia berkumpul dengan teman-teman angkatannya justru lebih sibuk memainkan *smartphonenya* masing-masing. Ketika dia

berbicara kepada temannya terkadang merasa diabaikan karena lebih sibuk bermain *smartphon*nya. Banyak budaya akademisi yang perlahan hilang dalam keseharian mahasiswa angkatan 2020, seperti berkurangnya nongkrong bersama teman untuk diskusi, jarang membaca dan menekuni literasi buku, lebih suka menyendiri di kamar kos atau kontrakan, dan sedikit cenderung acuh terhadap lingkungan sekitarnya.

Fakta diatas menunjukkan adanya empati yang ditimbulkan akibat terlalu berlebihan bermain *smartphone*. Mahasiswa Angkatan 2020 tersebut cenderung memberikan respon terhadap sesuatu yang berada di Sosial Media. Sedangkan untuk sesuatu yang nyata berada di sekitarnya kurang mendapatkan respon. Fokus penelitian ini ingin mengungkap apakah tingkat kecanduan *smartphone* meningkat seiring masa pandemi covid-19 dan apakah kecanduan *smartphone* ini akan mengurangi rasa empati terhadap sekitarnya. Topik ini dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang psikologi, terutama dalam memahami bagaimana pengaruh teknologi modern seperti *smartphone* dapat mempengaruhi kemampuan empati seseorang.

Selain itu, topik ini juga memiliki implikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari, karena semakin banyak orang yang kecanduan *smartphone* dan hal ini dapat mempengaruhi hubungan sosial mereka. Oleh karena itu, sebuah penelitian yang menginvestigasi pengaruh *smartphone* addiction terhadap perilaku empati dapat memberikan wawasan dan rekomendasi praktis bagi masyarakat dalam mengurangi risiko kecanduan *smartphone* dan meningkatkan kemampuan empati mereka. Maka penting dilakukan penelitian

ini untuk mengetahui pengaruh *smartphone* addiction terhadap empati dalam masa pandemi pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan diangkat pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat *smartphone* addiction selama masa pandemic covid-19 pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020?
2. Bagaimana tingkat empati selama masa pandemic covid-19 pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020?
3. Apakah ada pengaruh perilaku *smartphone* addiction terhadap perilaku empati selama masa pandemic covid-19 pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan diangkat pada penelitian ini adalah untuk:

1. Memaparkan tingkat *smartphone* addiction selama masa pandemic covid-19 pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020
2. Memaparkan tingkat empati selama masa pandemic covid-19 pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020
3. Membuktikan adanya pengaruh atau tidak antara *smartphone* addiction terhadap perilaku empati selama masa pandemic covid-19 pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa informasi khususnya dalam mengungkap pengaruh kecanduan *smartphone* terhadap perilaku empati pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2020.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang psikologi, terutama dalam memahami bagaimana pengaruh teknologi modern seperti *smartphone* dapat mempengaruhi kemampuan empati seseorang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Empati

1. Definisi Empati

Empati Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kondisi mental yang dimiliki individu untuk merasa atau mengidentifikasi dirinya dalam kondisi perasaan atau pikiran yang sama dengan orang atau kelompok lain. Proses kognisi dan afeksi tersebut menjadikan individu mampu untuk menghargai posisi dan perasaan orang lain, sehingga dapat menjadi dasar dalam membina hubungan interpersonal yang menyenangkan (Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1995).

Davis mengemukakan bahwa empati merupakan bagian dari dua tipe yang tidak dapat terpisahkan yaitu kognitif dan emosional/afektif. Berdasarkan perspektif yang diambil, kemampuan kognitif mencerminkan afektif dalam memahami orang lain. Memberikan perhatian dan simpati pada orang lain merupakan salah satu tanda dari kemampuan emosional atau afektif. Komponen Kognitif terdiri dari *Perspective Taking* (PT) dan *Fantasy* (FS), sedangkan komponen afektif meliputi *Empathic Concern* (EC) dan *Personal Distress* (PD) (Davis, 1983).

Menurut Zulfan Saam (2013) Empati adalah persamaan perasaan, pemahaman dan pandangan yang mendalam terhadap orang lain (Saam, 2013). Lanjut Decete & Lamm (2008) menyatakan empati adalah “*A Sense of similarity in feelings experienced by the self and the other, without confusion*

between the two individuals” (Rasa kesamaan perasaan yang dialami oleh diri dan orang lain, tanpa kebingungan antara satu dengan yang lain) (Decety & Lamm, 2006). Empati dibangun berdasarkan kesadaran diri, jika seseorang tersebut terbuka akan emosinya maka akan semakin terampil juga dalam membaca perasaan orang lain (Goleman, 1995).

Leiden, dkk (1997) menyatakan bahwa empati adalah kemampuan untuk menempatkan diri pada posisi orang lain dengan cara yang membuat orang lain seolah-olah menjadi bagian dari diri sendiri. Senada dengan ini Daniel H. Pink (2006) Empati merupakan kemampuan kognitif dan afektif untuk membayangkan diri sendiri berada pada posisi orang lain, serta secara intuitif memahami perasaan yang dirasakan oleh orang tersebut, melihat dunia dari sudut pandang mereka, dan merasakan emosinya (Pink, 2006).

Gusti Yuli Asih dan Margaretha Maria Shinta Pratiwi kemudian mengungkapkan bahwa empati adalah kemampuan yang dimiliki setiap individu untuk memahami dan menghargai perasaan orang lain dengan cara memahami emosi dan perasaan orang tersebut dan melihat situasi dari perspektif yang berbeda. Empati dijelaskan sebagai perasaan atau afeksi yang positif (Asih & Pratiwi, 2010). Empati ini berperan penting dalam mengatasi masalah yang dihadapi individu dan dalam membentuk sikap perilaku terhadap orang lain. Bringham (1991) menyatakan bahwa individu yang memiliki tingkat empati yang tinggi cenderung lebih memperhatikan kebutuhan orang lain yang mengalami kesulitan tanpa

mempertimbangkan kerugian pribadi seperti pengorbanan waktu, tenaga, dan biaya. Karena itu, seseorang dengan tingkat empati yang tinggi cenderung peduli terhadap orang-orang di sekitarnya (Bringham, 1991).

Menurut Ari Tris Ochtia Sari, Neila Ramdhani, dan Mira Eliza pada tahun 2003, Johnson dan rekan-rekannya pada tahun 1983 menyatakan bahwa empati adalah keinginan untuk memahami situasi atau kondisi mental orang lain. Orang yang memiliki empati digambarkan sebagai seseorang yang toleran, mampu mengontrol diri, bersikap ramah, memiliki pengaruh, dan bersifat humanistik (Sari, Ramdhani, & Eliza, 2015).

Hurlock (1999) Empati merujuk pada kemampuan seseorang untuk memahami perasaan dan emosi orang lain serta kemampuan untuk membayangkan diri di tempat orang lain. Kemampuan berempati ini biasanya mulai terbentuk pada akhir masa kanak-kanak awal sekitar usia 6 tahun. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kemampuan berempati adalah dasar yang dimiliki oleh semua individu, namun tingkat kedalamannya dan cara mengaktualisasikannya dapat berbeda antara satu individu dengan individu yang lain. Sebagai suatu kemampuan yang penting, seharusnya remaja telah memiliki kemampuan berempati (Hurlock, 1999). Dapat disimpulkan dari pernyataan tersebut bahwa kemampuan empati dapat dipelajari dan dilatihkan. Individu yang diajarkan dan dilatihkan sifat empati sejak kecil, akan memiliki kemampuan empati yang matang ketika mereka tumbuh dewasa. Sebaliknya, individu yang tidak diasah kemampuan empatinya sejak kecil,

akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan empatinya atau bahkan kemampuan empatinya bisa terkikis seiring berjalannya waktu (Saam, 2013).

Menurut Maria Ulfah Mira Aliza Rachmawati, individu yang kurang memiliki kemampuan empati cenderung memiliki sifat pendiam, egois, mudah tersinggung, pemaarah, dan sulit bergaul dengan teman. Sebaliknya, individu yang memiliki kemampuan empati yang tinggi cenderung bersikap ramah, mudah menyesuaikan diri, percaya diri, dan disenangi dalam pergaulan. Karena kemampuan empati sangat penting untuk mencapai keberhasilan seseorang, maka sangat penting untuk mengajarkan anak-anak sedini mungkin tentang pentingnya bersikap empati (Ulfah & Rachmawati, 2013).

Perasaan positif, termasuk empati, dapat berkontribusi pada perkembangan moral remaja. Walaupun empati sering kali dianggap sebagai keadaan emosional, namun sering kali juga memiliki komponen kognitif, yaitu kemampuan untuk melihat keadaan psikologis orang lain atau mengambil perspektif orang lain. Pada usia 10 hingga 12 tahun, individu mulai membentuk empati terhadap orang-orang yang hidup dalam kondisi yang sulit, seperti orang miskin, orang cacat, dan orang yang dikucilkan. Kepekaan ini dapat membantu anak-anak yang lebih tua untuk bertindak secara altruistik dan akhirnya memunculkan rasa kemanusiaan dalam pandangan ideologis dan politik remaja (Santrock, 2003).

Kurangnya Empati dapat memicu kecenderungan untuk berperilaku anti sosial, agresi secara fisik maupun verbal, melihat orang lain sama sama rata, kekerasan interpersonal dan tidak bisa mengontrol emosi (Astarini, 2013) Karena itu, memiliki kemampuan empati sangat penting bagi seorang remaja karena dapat membantu mereka mengendalikan diri dan meningkatkan kualitas hubungan sosial mereka dengan orang lain di berbagai lingkungan, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dari pemaparan definisi sebelumnya, dapat disimpulkan Empati adalah kecenderungan atau kemampuan seseorang dalam memahami, mengerti serta memberikan respon yang sesuai terhadap emosi orang lain baik sebatas ekspresi, psikologis maupun perilaku dengan penempatan diri seolah-olah dirinya yang mengalami hal tersebut.

2. Komponen Empati

Berdasarkan pengelompokan empati yang dibuat oleh Davis (1983), menurut Maria Ulfah & Mira Aliza Rachmawati, terdapat dua komponen global dalam empati, yaitu Komponen Kognitif dan Komponen Afektif. Masing-masing komponen memiliki dua bagian, yaitu Komponen Kognitif yang terdiri dari Pengambilan Perspektif/*Perspective Taking* (PT) dan Fantasi/*Fantasy* (FS), sedangkan Komponen Afektif meliputi Perhatian/*Empathic Concern* (EC) dan Distress Pribadi/*Personal Distress* (PD). Keempat komponen tersebut memiliki makna sebagai berikut:

a. Pengambilan Perspektif/*Perspective Taking* (PT)

Dalam konteks ini, *Perspective Taking* merujuk pada kemampuan

seseorang untuk memahami perspektif psikologis orang lain secara spontan. Komponen ini digunakan untuk mengukur sejauh mana individu dapat melihat kejadian sehari-hari dari sudut pandang orang lain. Pentingnya kemampuan ini dalam empati terletak pada perilaku non egosentrik, di mana individu tidak hanya memperhatikan kepentingan dirinya sendiri, tetapi juga kepentingan orang lain. Pengambilan perspektif dalam empati melibatkan proses *Self Identification* dan *Self Positioning*. *Self Identification* mengacu pada kesadaran individu akan dirinya sendiri melalui perspektif orang lain, sedangkan *Self Positioning* membantu individu memposisikan diri dalam situasi dan kondisi orang lain untuk kemudian membantu menyelesaikan masalah. Coke dalam Davis 1983 menyatakan bahwa *Perspective Taking* berhubungan dengan reaksi emosional dan perilaku menolong remaja.

b. *Fantasy*

Kemampuan seseorang untuk mengalami perasaan dan perilaku dari karakter khayal dalam buku, film, cerita, atau orang di sekitarnya dengan cara berimajinasi disebut sebagai fantasi. Melalui pengalaman fantasi, seseorang terstimulasi untuk mengungkapkan perasaan dan persepsi mereka terhadap kejadian atau proses yang memperlihatkan perubahan sikap atau perilaku orang lain. Komponen ini mengacu pada kecenderungan individu untuk menempatkan diri mereka dalam perasaan dan tindakan orang lain. Menurut Stotland dalam Davis (1983), fantasi dapat mempengaruhi reaksi emosional seseorang terhadap orang lain dan

mendorong perilaku membantu.

c. *Empathic Concern (EC)*

Komponen ini mencerminkan perasaan kehangatan dan perhatian terhadap orang lain yang mengalami kesulitan, yang dikenal sebagai simpati. Simpati melibatkan orientasi pada orang lain dan peduli terhadap kesengsaraan yang mereka alami.

d. *Personal Distress (PD)*

Menurut Sears, *Personal Distress* dapat dijelaskan sebagai upaya mengontrol reaksi pribadi terhadap penderitaan orang lain yang mencakup perasaan terkejut, takut, cemas, prihatin, dan tidak berdaya. Komponen ini menekankan pada kecemasan pribadi yang berpusat pada diri sendiri dan kegelisahan dalam menghadapi situasi interpersonal yang tidak menyenangkan. (Davis, 1983).

Adapun Baron dan Byrne (2005) mengemukakan bahwa komponen dari empati terbagi menjadi 2 komponen saja. Yakni:

a. Kognitif

Seseorang yang mempunyai perilaku empati dapat memahami serta merasakan apa yang orang lain rasakan. Individu yang mempunyai rasa empati juga dapat memahami mengapa hal tersebut dapat terjadi pada orang tersebut.

b. Afektif

Seseorang yang mempunyai perilaku empati dapat merasakan bagaimana yang orang lain rasakan (Baron & Byrne, 2005).

Komponen dari perilaku empati juga dipaparkan oleh Batson dan Coke dalam buku *Psychology Scene Applications*. Komponen dari empati yakni kehangatan, kelembutan, peduli, dan kasihan.

a. Kehangatan

Komponen kehangatan merupakan bagian dari perasaan yang dimiliki seseorang untuk berperilaku hangat pada orang lain.

b. Kelembutan

Komponen kelembutan merupakan bagian dari perasaan yang dimiliki seseorang untuk berperilaku lembut dan bertutur kata yang sopan pada orang lain.

c. Peduli

Komponen peduli merupakan bagian dari perasaan yang dimiliki seseorang untuk memberikan atensinya secara lebih kepada orang lain maupun lingkungan sekitarnya.

d. Kasihan

Komponen kasihan merupakan bagian dari perasaan yang dimiliki seseorang untuk bersikap iba dan belas asih pada orang lain (Batson & Coke, 1981).

Berdasarkan uraian diatas, diketahui terdapat beberapa poin penting mengenai komponen-komponen yang mampu menjelaskan empati. Komponen yang telah dijelaskan oleh Davis tersebut mengemukakan bahwasannya rasa empati berasal dari dalam diri individu dengan disertai pola pikir dan motivasi yang berbeda-beda. Berbeda dengan apa yang

dikemukakan oleh Baron dan Byrne yang hanya menitikberatkan pada 2 sudut pandang saja. Pemakaian sudut pandang kognitif dan afektif dirasa belum mampu menjelaskan empati seutuhnya. Sedangkan Batson dan Coke mengemukakan bahwa empati dapat terbentuk dalam diri seseorang dengan melibatkan perasaan atau sikap tertentu yang sudah ada dalam diri orang tersebut. Peneliti lebih memilih menggunakan komponen yang telah dikemukakan oleh Davis dalam penelitian ini.

3. Ciri-ciri Empati

Ciri ciri empati dirangkum dari Jurnal Konseling GUSJIGANG (2016), orang-orang yang memiliki ciri-ciri perilaku empati adalah sebagai berikut:

- a. Bertutur kata lembut,
- b. Memiliki sikap peduli terhadap individu yang lain dan lingkungan sekitarnya,
- c. Memiliki perasaan iba dan rasa belas asih terhadap orang lain (Indriasari, 2006).

Sedangkan menurut Goleman (1995) ciri-ciri dari orang yang memiliki rasa empati adalah sebagai berikut:

- a. Mampu menerima sudut pandang orang lain,
- b. Memiliki rasa kepekaan terhadap orang lain, dan
- c. Mampu mendengarkan orang lain (Goleman, 1995).

Dari pemaparan ciri-ciri empati tersebut, ada 2 pembahasan yang sangat berbeda. Pembahasan ciri-ciri yang pertama lebih mengerucut pada

perasaan diri sendiri terhadap orang lain. Hal tersebut belum tentu dapat terlihat secara kasat mata oleh kita sendiri. Sedangkan, Goleman lebih berfokus pada ciri-ciri empati yang dapat kita ketahui secara penglihatan semata. Goleman lebih memilih ciri-ciri empati yang melibatkan interaksi sosial didalamnya. Karena, rasa empati sendiri tak akan terbentuk jika hanya ada satu orang. Namun, pembahasan ciri-ciri diatas dapat saling melengkapi antar keduanya.

4. Proses Terbentuknya Empati

Menurut Hoffman (2008) Terbentuknya empati pada masa anak- anak terbagi menjadi beberapa tahapan yang harus dilalui oleh anak tersebut. Tahapan-tahapan tersebut sebagaimana berikut:

a. Tahap 1: Awal bulan kelahiran

Pada masa ini, Seorang anak tidak dapat membedakan dengan jelas antara dirinya dengan lingkungan di sekitarnya, sehingga anak pada tahap ini belum memahami penderitaan orang lain. Contohnya ketika bayi tersebut ingin minum ASI, dia tanpa khawatir terhadap ibunya menangis dan memberikan tanda bahwa dia lagi haus. Bahkan jika sang ibu berada di tengah kerumunan, sedang bekerja memasak di dapur, tidur malam hari atau sang ibu sakit, anak tersebut tetap memberikan respon yang sama.

b. Tahap 2: Memasuki usia 1 tahun

Tahap selanjutnya adalah tahap dimana seorang anak memasuki usia 1 tahun. Tahap ini anak sedikit memahami rasa ketidaknyamanan orang lain yang bukan bagian dari dirinya. Namun anak masih belum memahami apa yang harus dilakukan untuk merespon rasa ketidaknyamanan tersebut.

Seperti ketika seorang ibu mengalami sakit, anak mengerti bahwa sang ibu merasa sedang tidak baik-baik saja. Namun, anak tidak mengerti apa yang harus ia lakukan untuk membuat ibu kembali sehat seperti sedia kala.

c. Tahap 3: Masa pra-sekolah

Pada tahap ini, anak sudah sedikit demi sedikit berinteraksi sosial terhadap lingkungannya. Sebagian anak telah memasuki lembaga pendidikan anak usia dini, atau mengikuti kelompok bermain. Sedangkan sebagian yang lain memilih untuk mengeksplorasi lingkungannya sesuai dengan insting. Berbekal rasa ingin tahu yang sangat besar, anak pada tahap ini (2-3 Tahun) dapat mengenali adanya perbedaan perasaan antar individu. Dan anak akan memberikan respon yang sangat sederhana sebagai bentuk dirinya memberikan atau menunjukkan dukungan. Contohnya ketika saudara dari anak tersebut sedang merintih kesakitan karena jatuh, anak itu akan langsung memberikan permen kepada saudaranya. Hal ini dikarenakan anak memahami bahwa permen dapat meningkatkan mood seseorang dan sebagian besar orang menyukai rasa manis dari permen, maka dari itu meskipun sesuatu yang dibutuhkan oleh saudaranya adalah pengobatan pertama, anak itu tetap memberikan permen sebagai bentuk respon dia memberikan dukungan terhadap saudaranya.

d. Tahap 4: Masa awal usia sekolah (6 Tahun)

Tahap selanjutnya adalah masa usia awal sekolah. Anak pada tahap ini telah mengikuti pendidikan formal dan berbaur bersama dengan teman-temannya. Seorang anak mulai dapat memahami beberapa persoalan dari

sudut pandang yang berbeda dari dirinya. Sehingga dapat terdapat peningkatan dalam membantu orang lain. Contohnya dimana anak tersebut sedang bermain bersama teman-temannya di dalam kelas. Kemudian salah seorang temannya dihukum berdiri di luar kelas oleh guru karena ketahuan terlambat datang ke Sekolah. Anak tersebut akan merasakan empati kepada temannya karena teman.

e. Tahap 5: Masa akhir usia kanak-kanak (10-12 Tahun)

Tahap akhir adalah masa usia kanak-kanak berkisar umur 10-12 Tahun. Pada tahap ini tentu anak-anak sudah melewati berbagai pengalaman dan pembelajaran selama ini. Anak dengan usia ini mampu merasakan dan memahami secara seksama apa yang temannya rasakan juga. Hal ini mengacu pada Vicarious Learning yang menggunakan pengalaman dan kegagalan orang lain sebagai pembelajaran bagi dirinya sendiri. Seperti ketika teman dari anak tersebut menangis karena kehilangan mainannya, anak tersebut akan memberikan atensinya dan menjadi pembelajaran bagi dirinya juga untuk menjaga serta merawat mainan yang dia miliki (Hoffman, 2008).

Kurtinez dan Gertwitz (1992) memberikan uraiannya tentang tahapan perkembangan empati pada anak berdasarkan teori perkembangan empati menurut Hoffman. Dalam uraiannya, tahapan empati terbagi menjadi 4 tahapan perkembangan distress empatik, yakni:

- a. Respon empati bersifat global pada anak berusia sekitar satu tahun.
Respon ini ditandai dengan adanya penghayatan secara samar-samar

mengenai penderitaan orang lain disekitarnya. Penghayatan ini akan berbaur dengan perasaan-perasaan tidak nyaman dalam dirinya sebagai empati. Oleh karena itu anak kecil belum bisa membedakan penderitaan tersebut antara dirinya dengan orang lain. Bisa jadi anak tersebut akan berbuat seolah-olah hal itu terjadi pada dirinya.

- b. Respon empati akan berkembang pada anak ketika sudah memasuki usia 18 bulan. Respon empati global sudah mulai berubah dan beralih menjadi suatu gambaran dari dirinya sendiri dan gambaran tentang orang lain yang muncul pada dirinya. Anak akan beranggapan bahwa suasana batinnya sama dengan orang lain tersebut meskipun menyadari bahwa penderitaan orang lain itu tidak terjadi pada dirinya. Sehingga ketika anak melihat temannya menangis dan meminta dipeluk kepada ibunya maka anak juga akan meminta dipeluk juga untuk mendapatkan perasaan yang serupa dengan temannya.
- c. Empati berkembang dan berubah seiring penguasaan anak tentang bahasa. Tahap ini sekitar usia 2-3 Tahun. Anak mulai menyadari bahwa apa yang dialami orang lain berbeda dengan apa yang dialaminya sendiri. Tahap ini anak sudah dapat menangkap makna simbolik yang dinyatakan oleh afeksi karena anak sudah mulai aktif berkomunikasi menggunakan bahasa. Sehingga, anak dapat menyatakan empati melalui berbagai perasaan.
- d. Empati akan menjadi sempurna pada tahap terakhir. Anak yang

sudah semakin besar tentu telah memahami apa itu konsep diri. Sehingga, anak dapat menyadari bahwa perasaan yang dialami oleh temannya baik perasaan sedih maupun bahagia tidak hanya berlangsung saat itu saja, namun bisa berlanjut terus dalam kehidupannya. Tentunya, anak akan memberikan empati saat itu juga, dan mungkin respon empati tersebut akan lebih diintensifkan lagi jika temannya masih memunculkan respon yang serupa. (Kurtines & Gertwitz, 1992).

LaFreniere (2000) mengupas teori dari Hofman perihal perkembangan empati anak menjadi 3 fase perkembangan, yaitu ditandai dengan fase yang pertama motor mimicry, fase pertama ini dalam perkembangan empati setiap anak. Anak memiliki kecenderungan untuk menangis jika ada bayi lain yang menangis juga. Fase selanjutnya adalah primitive empathic distress. Dalam fase kedua anak sudah memiliki kesadaran akan dirinya (self-awareness). Anak sudah mampu untuk membedakan dirinya dengan orang lain disekitarnya. Fase ini biasa terjadi pada anak usia 2 tahun. Anak akan memberi reaksi empati terhadap anak lain dengan tujuan menolong namun masih ada egosentris didalam dirinya. Seperti anak berupaya memberikan rasa nyaman pada temannya dengan memberikan mainan meskipun itu adalah mainan kesukaan dirinya. Fase yang terakhir terjadi pada anak pra-sekolah. Fase ini ditandai dengan perspektif yang lebih luas dan menjadi lebih sadar dan memahami apa yang terjadi pada orang lain mungkin berbeda dengan yang dialami oleh

dirinya sendiri (LaFreniere, 2000).

Berdasarkan teori perkembangan empati yang telah dipaparkan, nampak jelas bahwa empati sangat erat dengan pola pikir dan lingkungan. Empati bersumber dari rasa sosial yang tinggi antar individu. Keterikatan emosi anak sangat berpengaruh terhadap kemampuan dirinya untuk memberikan empati pada orang lain. Namun, jika ada permasalahan sosial diantara individu tersebut, atau ada hal yang membuat komunikasi itu terdistrukt maka bisa saja empati menjadi hilang dan tidak ada antar kedua individu tersebut.

5. Faktor yang Mempengaruhi Empati

Menurut Hoffman (2008) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang untuk berperilaku empati, yaitu:

a. Sosialisasi

Sosialisasi dapat mempengaruhi empati. Sosialisasi ini dapat melalui permainan yang dapat melibatkan emosi para pemainnya, sosialisasi juga dapat membantu anak untuk lebih berpikir dan memberikan attention kepada orang lain, serta lebih terbuka kepada orang lain yang membutuhkan pertolongan dirinya sehingga dapat meningkatkan empati seseorang.

b. Mood dan Feeling

Jika seseorang berada pada situasi dengan perasaan yang baik, maka orang tersebut akan menerima lebih baik dalam berkomunikasi dan lebih terbuka menerima orang lain.

c. Proses belajar dan Identifikasi

Setiap waktu dan dimanapun, anak akan mengambil sebuah pembelajaran meskipun hanya sebatas membenahi respon- respon yang khas dalam dirinya menjadi respon yang sesuai dengan norma yang telah dibuat oleh orang tua atau para penguasa lainnya. Di dalam lingkungan keluarga, apa yang telah dipelajari oleh anak diharapkan dapat menerapkannya pada situasi yang lebih luas lagi.

d. Situasi dan Tempat

Pada situasi tertentu, seseorang dapat berempati lebih baik jika dibandingkan dengan situasi yang lainnya. Tempat- tempat tertentu juga memiliki norma-norma yang membuat individu di tempat tersebut memiliki empati lebih baik dibandingkan tempat yang lainnya.

e. Komunikasi dan Bahasa

Sebagai makhluk sosial, manusia tak luput dengan komunikasi dalam berinteraksi. Perbedaan gaya komunikasi dan bahasa tentu dapat memberikan persepsi yang berbeda. Alhasil, dapat mempengaruhi respon empati pada individu masing-masing.

f. Pengasuhan

Lingkungan keluarga yang mempunyai budaya untuk selalu berempati akan menjadikan lebih responsif memiliki empati daripada lingkungan keluarga yang tidak mengajarkan empati pada anaknya (Hoffman, 2008).

Berdasarkan faktor-faktor empati yang telah dipaparkan, diketahui bahwa terdapat salah satu dari beberapa faktor yang mempengaruhi

perilaku empati, yaitu adanya komunikasi dan bahasa. Hal ini menunjukkan terdapat pola komunikasi yang baik atau tidak. *Smartphone addiction* menjadi sesuatu yang dapat mempengaruhi pola komunikasi tersebut.

6. Empati Menurut Agama Islam

Empati menurut agama Islam mengacu pada kepedulian dan pemahaman terhadap perasaan dan pengalaman orang lain. Konsep empati diterjemahkan dalam bahasa Arab sebagai "tawadhu' al- nafs" yang berarti merendahkan hati atau kesediaan untuk memahami pandangan orang lain dan berusaha memahami perasaan mereka.

Dalam Al-Quran, Allah SWT menyebutkan empati sebagai salah satu sifat yang harus dimiliki oleh orang-orang yang beriman.

وَأَنْفِقُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ ۗ وَأَحْسِنُوا ۗ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

١٩٥

Artinya: "Dan berbuatlah baik (kepada orang lain), sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik" (QS. al-Baqarah: 195). Ayat di atas menunjukkan bahwa Allah menyukai orang yang berbuat baik kepada orang lain. Berbuat baik dalam Islam termasuk dalam perilaku empati karena dengan berbuat baik kita dapat merasakan dan memahami kebutuhan, impian, keluh kesah, rasa sakit hati, dan kecemasan orang lain. Dengan melakukan perilaku empati, kita dapat membantu orang lain dan membuat mereka merasa lebih baik.

Dalam Hadits, Nabi juga bersabda “Dari Abu Hurairah radhiallahu ‘anhu, ia berkata: Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, "Tidaklah beriman salah seorang dari kamu sehingga ia mencintai untuk saudaranya apa yang ia cintai untuk dirinya sendiri" (Al-Bukhari, 1987).

Hadits di atas menunjukkan bahwa dalam Islam, kita harus mencintai sesama seperti kita mencintai diri sendiri. Perilaku empati seperti mencintai dan membantu orang lain merupakan bagian dari mencintai sesama seperti mencintai diri sendiri. Dengan melakukan perilaku empati, kita bisa membantu orang lain untuk mengatasi masalah mereka dan membuat mereka merasa lebih baik.

Kemudian, menurut ulama salaf Indonesia, perilaku empati merupakan bagian dari akhlak mulia yang harus dimiliki oleh setiap muslim. Ulama salaf Indonesia seperti Imam al-Ghazali dan Kyai Haji Abdullah Gymnastiar sering mengajarkan pentingnya memiliki sifat empati dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pandangan mereka, perilaku empati harus dijadikan sebagai suatu kebiasaan dan harus selalu dilakukan dengan ikhlas demi kebaikan orang lain dan untuk meraih keridhaan Allah SWT (Al-Jawziyya, 1998).

Berdasarkan pemaparan di atas, empati dalam agama Islam merupakan sesuatu yang baik, bahkan harus dimiliki oleh setiap insan manusia supaya terus mengamalkannya di kehidupan sehari-hari.

B. *Smartphone Addiction*

1. Definisi *Smartphone Addiction*

Kecanduan menurut Kamus Lengkap Psikologi dapat diartikan sebagai keadaan individu yang bergantung pada penggunaan obat bius. Kecanduan tersebut mengakibatkan individu tersebut menggunakan obat bius tanpa mentolerir adanya perubahan pada psikis maupun fisiknya dan akan menjauh dari masyarakat jika tidak menggunakan obat bius lagi (Chaplin, 2009). Istilah kecanduan tidak hanya berlaku untuk penggunaan obat bius saja, akan tetapi kecanduan dapat berlaku pada perilaku individu yang bergantung pada sesuatu spesifik yang lain, seperti mempunyai ketergantungan pada internet, game, *smartphone*, dan perilaku lainnya (Kwon, dkk 2013).

Yuan (2005) mendefinisikan *smartphone* sebagai perangkat pintar yang memiliki fungsi sebagaimana komputer, seperti aktivitas akuntan, melakukan browsing, pengawas informasi pribadi, mengirim email, memutar lagu bahkan bermain game (Yuan, 2005). Sedangkan menurut Prasetya (2013) *smartphone* adalah telepon seluler yang memiliki kemampuan lebih dari segi resolusi, fitur, bahkan dapat menggantikan peran komputer termasuk dengan adanya aplikasi yang tidak terdapat dalam komputer (Prasetya, 2013).

Istilah *Smartphone Addiction*, *mobile phone addiction*, *problematic mobile phone use*, *mobile phone dependence*, *compulsive mobile phone use*, dan *mobile phone overuse* merupakan beberapa istilah yang digunakan untuk menjelaskan fenomena serupa, yaitu fenomena dimana

individu merasa sangat asyik menggunakan gadget atau *smartphone* sampai melupakan sesuatu di sekitarnya. Istilah yang paling sering digunakan dalam jenis adiksi ini yaitu *mobilephone addiction* atau *Smartphone Addiction* (Al-Barashdi, dkk 2015).

Smartphone Addiction merupakan teori yang dikembangkan dari teori sebelumnya yaitu *internet addiction*. *Internet addiction* adalah perilaku kecanduan internet dikarenakan pemakaian bisnis maupun yang lainnya (Young, 2007). Kecanduan *smartphone* merupakan ketidakmampuan individu untuk mengontrol frekuensi penggunaan *smartphone* yang seringkali berlebihan, sehingga mengakibatkan perasaan cemas dalam kehidupan mereka (Feerman, 2008).

Menurut Hidayat dan Mustikaria (2014) dalam penelitiannya menjelaskan *Smartphone Addiction* merupakan gangguan yang dialami oleh individu dalam mengontrol waktu penggunaan hingga dapat menimbulkan *distraction* dalam hubungan sosial (Hidayat & Mustikasari, 2014).

Kwon (2013) sendiri telah menyebutkan bahwa istilah *Smartphone Addiction* adalah perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang dapat memungkinkan menjadi penyebab permasalahan sosial seperti menarik diri dari keramaian, dan menurunnya performa dalam aktivitas sehari-hari (Kwon, dkk 2013).

Leung (2007) mendefinisikan *Smartphone Addiction* sebagai perilaku ketergantungan atau kecanduan terhadap *smartphone* hingga

menyebabkan individu tidak dapat mengontrol dirinya sendiri bahkan menyebabkan dampak negatif yang dialami (Leung, 2007).

Smartphone Addiction belum muncul dalam diagnose DSM V. Konsep kecanduan dalam DSM V masih terbatas pada kecanduan akibat psikotropika. Beberapa tahun terakhir telah terjadi banyak kecenderungan atau kecanduan hingga menggantikan kecenderungan yang diakibatkan oleh penggunaan zat-zat psikotropika. Seperti kecanduan judi, *Smartphone Addiction*, kecanduan bermain game dan lain-lain (Starcevic, 2013).

Berdasarkan pemaparan definisi diatas, dapat disimpulkan *Smartphone Addiction* adalah ketidakmampuan individu dalam mengontrol dirinya sendiri untuk tidak mengalami kecanduan dan ketergantungan terhadap *smartphone* hingga mengakibatkan dampak yang negatif terhadap diri sendiri, bahkan terganggunya hubungan sosial.

2. **Komponen *Smartphone Addiction***

Kwon (2013) telah memaparkan komponen dari *smartphone addiction*, yaitu:

a. *Daily life disturbance*

Daily life disturbance merupakan gangguan yang dialami oleh individu dalam kehidupan sehari-hari yang muncul akibat penggunaan *smartphone*. Seperti kesulitan berkonsentrasi ketika dikelas, nyeri pada tangan dan leher, bahkan terlewatnya plan yang sudah direncanakan karena terlalu asyik bermain *smartphone*.

b. *Withdrawal*

Komponen ini merupakan perasaan individu yang tidak dapat bertahan jika dalam kesehariannya tanpa *smartphone*. Individu tersebut merasa sakit hati dirinya diganggu ketika bermain *smartphone*, merasa tidak sabar dan gelisah ketika tidak menggunakan *smartphone*.

c. *Cyberspace oriented relationship*

Cyberspace oriented relationship adalah perasaan individu yang merasa bahwa hubungan dengan teman di dunia maya lebih akrab daripada hubungan dengan teman di dunia nyata.

d. *Overuse*

Overuse merupakan individu dengan frekuensi penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Ketika memerlukan bantuan individu tersebut justru lebih memilih solusi melalui *smartphone* dibandingkan dengan mencari solusi secara nyata.

e. *Tolerance*

Komponen ini merupakan aspek ketidakmampuan individu untuk mengontrol frekuensi penggunaan *smartphone* (Kwon, Lee, Won, Park, & Hahn, 2013).

Komponen-komponen *Smartphone Addiction* juga dipaparkan oleh Leung (2007), yaitu:

a. *Innability to control craving*

Adalah ketidakmampuan untuk mengendalikan keinginan dalam diri sendiri ketika bermain *smartphone*.

b. Anxiety and feeling lost

Adalah perasaan cemas dan kehilangan ketika sedang tidak menggunakan *smartphone* atau ketika *smartphone* dimatikan.

c. Withdrawl and escape

Adalah penarikan dan melarikan diri dari perasaan sedih, kesepian, dan terisolasi dari lingkungan sekitarnya.

d. Productivity lost

Adalah kehilangan dan menurunnya produktivitas yang disebabkan oleh penggunaan *smartphone* (Leung, 2007).

Berdasarkan komponen-komponen diatas, bahwa lima komponen dari *smartphone* addiction, yaitu: daily life disturbance, withdrawl, cyberspace oriented relationship, overuse, dan tolerance. Sedangkan menurut Leung, komponen dari *smartphone* addiction ada 4, yaitu: *Innability to control craving, anxiety and feeling lost, withdrawl and escape, dan productivity lost*. Dalam penelitian ini, komponen *Smartphone Addiction* yang digunakan adalah komponen menurut kwon, karena komponen yang dipaparkan kwon dirasa lebih kompleks dan lebih relevan untuk digunakan pada penelitian ini.

3. Tanda-Tanda Smartphone Addiction

Penelitian yang dilakukan oleh Park (2014) pada mahasiswa di sebuah universitas di Korea Selatan menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan kesehatan mental, kehidupan sekolah, hubungan interpersonal, kontrol diri, dan stres dalam kehidupan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, beberapa ahli sepakat bahwa terdapat beberapa tanda-tanda awal yang menunjukkan seseorang termasuk dalam kategori kecanduan *smartphone*, seperti yang berikut ini:

- a. Selalu memeriksa *smartphone* tanpa alasan yang jelas,
- b. Merasa cemas dan gelisah ketika tidak menggunakan *smartphone*,
- c. Menjauh dari interaksi sosial dan lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *smartphone*,
- d. Bangun tidur langsung membuka *smartphone*,
- e. Penurunan prestasi belajar atau produktivitas kerja sebagai akibat dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan, dan
- f. Mudah terpengaruh dan terganggu oleh aplikasi-aplikasi yang berada di *smartphone* (Park, 2014).

Penelitian Agusta (2016) Dalam penelitian yang berjudul "Faktor-faktor Risiko Kecanduan Penggunaan *Smartphone*", kecanduan *smartphone* atau gadget didefinisikan sebagai suatu kondisi di mana seseorang secara terus-menerus terlibat dalam penggunaan tersebut, sehingga terbentuk suatu kebiasaan dan mengakibatkan individu tersebut merasa ketergantungan atau kecanduan. Dalam penelitiannya ada beberapa indikator penyebab tendensi kecanduan *smartphone* yaitu:

- a. Memeriksa *smartphone* setiap saat,
- b. Mengabaikan kewajiban utama sebagai pelajar,
- c. Melakukan setiap aktivitas sambil menggunakan *smartphone*, dan
- d. Merasa terganggu jika ada yang mengganggu aktivitas bermain

smartphone (Agusta, 2016).

Berdasarkan pemaparan dari tanda-tanda individu mengalami *Smartphone Addiction* tersebut dapat disimpulkan bahwa hal sepele seperti memeriksa dan membuka *smartphone* setiap saat bisa jadi cikal bakal kita mengalami *Smartphone Addiction*. Tanda-tanda yang lainnya berkaitan dengan hubungan sosial dan progres diri sendiri dalam konteks akademisi maupun pekerjaan.

4. Faktor Yang Mempengaruhi *Smartphone Addiction*

Yuwanto (2010) memaparkan 3 faktor yang menyebabkan individu mengalami *Smartphone Addiction*, yaitu:

a. *Sensation seeking* Tinggi.

Sikap ini terbentuk karena adanya kebosanan disela-sela aktivitas rutin untuk mencari perhatian dari orang lain atau ingin membuat suasana menjadi gempar.

b. *Self-esteem* rendah.

Self-esteem merupakan kemampuan individu untuk mengevaluasi dirinya sendiri terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia. Menggunakan *smartphone* membuat diri individu merasa nyaman dan berharga. Jika tingkat *self-esteem* rendah maka akan cenderung minder terhadap orang lain disekitarnya dan akan menilai negatif dirinya sendiri atau bahkan berfikir tidak masuk akal terhadap dirinya sendiri.

c. *Self-control* rendah.

Self-control merupakan kemampuan individu dalam menyusun,

membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakan dirinya sendiri untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Individu yang mengalami *smartphone* addiction biasanya disebabkan dirinya yang tidak bisa mengatur waktu dan menahan diri untuk bermain *smartphone*. Ketika dorongan untuk melaksanakan sesuatu telah mencapai puncaknya, *self-control* berperan untuk membantu individu mempertimbangkan aspek, resiko, dan norma sosial yang akan dihadapinya (Yuwanto, 2010).

Secara garis besar, Yuwanto (2010) menjelaskan faktor penyebab individu mengalami *smartphone* addiction ada 4, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal ini merupakan faktor yang berasal dari dalam diri kepribadian individu itu sendiri. Apabila individu memiliki tingkat kontrol diri rendah, harga diri rendah, tingkat mencari sensasi tinggi, kebiasaan menggunakan *smartphone* tinggi maka dapat menyebabkan individu mengalami *smartphone* addiction.

b. Faktor Situasional

Faktor situasional merupakan faktor yang berasal dari situasi yang dialami oleh individu seperti ketika mengalami stress, kesepian, kesedihan, kecemasan, jenuh, dan merasa tidak nyaman maka cara cepat untuk mengatasi tersebut adalah dengan bermain *smartphone*.

c. Faktor Sosial

Faktor sosial merupakan keadaan sosial yang memaksa individu untuk berinteraksi dan saling bersilaturahmi dengan orang lain menggunakan

smartphone. Faktor sosial ini terbagi menjadi dua bagian, *mandatory behaviour* dan *connected presence*. *Mandatory behaviour* ialah dorongan yang berasal dari luar atau perintah orang lain, dan *connected presence* ialah dorongan yang berasal dari keinginan diri sendiri.

d. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini bisa berupa banyaknya iklan yang menampilkan tentang kelebihan-kelebihan dan fasilitas yang didapat ketika menggunakan *smartphone* tersebut (Yuwanto, 2010).

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi *smartphone* addiction tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara garis besar ada 4 faktor. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri, faktor situasional yaitu faktor yang berasal dari situasi nyaman atau tidak nyaman yang dialami oleh individu, faktor sosial yaitu faktor yang berasal dari interaksi sosial dengan orang lain, dan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu. Secara khusus ada 3 faktor yang menyebabkan individu mengalami *smartphone addiction*, yaitu individu yang mengalami *sensation seeking* tinggi, tingkat *self-esteem* yang rendah, dan individu yang memiliki tingkat *self-control* rendah.

5. Dampak *Smartphone Addiction*

Menurut Yuwanto (2010) dampak dari *smartphone addiction* adalah sebagai berikut:

a. Pengeluaran biaya berlebih

Penggunaan *smartphone* pada saat ini tentu menyangkut berbagai macam fasilitas dan layanan yang dinikmati oleh penggunanya, seperti paket internet, daya listrik, pulsa dll. Jika penggunaan *smartphone* sudah mencapai tingkat kecanduan, tentu diiringi dengan pengeluaran biaya yang harus dikeluarkan untuk mendapatkan semua layanan tersebut.

b. Psikologis

Individu yang telah mengalami kecanduan tentu akan merasa gelisah dan tidak nyaman apabila tidak membawa dan menggunakan *smartphone*.

c. Fisik

Individu yang mengalami kecanduan *smartphone* sudah terbiasa menggunakan hingga melewati batas waktu istirahat hanya untuk bermain *smartphone*. Hal ini akan mengakibatkan adanya gangguan pola tidur yang dialami oleh individu tersebut.

d. Hubungan Sosial

Terjadinya *distruction* pada Hubungan Sosial karena individu yang mengalami kecanduan *smartphone* akan terisolasi dari masyarakat atau kelompoknya. Terkadang juga lebih memilih untuk bermain *smartphone* meskipun sudah berkumpul bersama teman atau kelompok.

e. Prestasi belajar/Pekerjaan

Penggunaan *smartphone* yang signifikan, membuat individu kehilangan waktunya yang sangat berharga. Produktivitas penggunaan *smartphone* lebih banyak dibandingkan dengan aktivitas lainnya dalam 24 jam

sehingga menyebabkan menurunnya produktivitas untuk belajar dalam bidang akademis maupun bidang pekerjaan.

f. Hukum dan Norma

Keinginan untuk bermain smartphone yang tidak terkontrol dapat mengakibatkan penggunanya bermain smartphone tanpa melihat situasi dan kondisi. Seperti menggunakan smartphone saat sedang berkendara. Hal ini dapat membahayakan diri sendiri dan orang lain serta telah melanggar peraturan yang berlaku (Yuwanto, 2010).

Berdasarkan uraian ini, dampak dari *smartphone addiction* adalah pengeluaran biaya yang tinggi, gangguan psikologis, gangguan fisik, membuat terisolasi dari lingkungan sekitar, menurunnya produktivitas akademis maupun pekerjaan dan beresiko melawan hukum atau norma yang ada.

C. Masa Pandemi Covid-19

Virus corona menurut Fathiyah Isbaniyah merupakan keluarga besar virus yang dapat mengakibatkan penderitanya mengalami penyakit ringan hingga berat (Isbaniyah, 2020). Sejak terjadinya pandemic *coronavirus disease* pada akhir 2019 lalu atau yang bisa disebut dengan covid-19 menyebabkan perubahan yang signifikan dalam beberapa aspek kehidupan. Salah satunya adalah pendidikan. Sesuai peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 7 Tahun 2020 yang di dalamnya memuat peraturan tentang penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh maka membuat teknis pembelajaran menjadi berubah 180°. Dari yang

sebelumnya teknis pendidikan secara konvensional, sekarang berubah menjadi kuliah online melalui media virtual. Hal ini dapat meningkatkan kuantitas para mahasiswa dalam menggunakan gadget khususnya *smartphone* (Peraturan No. 7, Tentang Pembubaran Dan Pencabutan Izin Perguruan Tinggi. Kemdikbud.Go.Id, 2020).

Selain berdampak di sektor pendidikan, pandemi ini juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku remaja. Badan survei *Alvara Research Center* menyebutkan adanya Penggunaan internet di Indonesia melonjak cukup signifikan pada masa pandemi *Covid-19*. Pengeluaran belanja masyarakat atas kebutuhan internet pada 2020 ini mencapai 8,1 persen, naik dari tahun lalu sebesar 6,1 persen. Dalam penggunaan internet ini, paling banyak adalah mereka yang masuk kategori heavy user, menggunakan dalam sehari 4-6 jam mencapai 29,0 persen, disusul mereka yang kecanduan internet (*addicted user*) antara 7-10 jam per hari sebanyak 20,8 persen, 11-13 jam per hari sebanyak 12,1 persen, dan di atas 13 jam mencapai 15,8 persen ((Institution), 2020).

Bagi remaja yang menggunakan *smartphone* secara berlebih tentu akan menimbulkan efek yang negatif terhadap penggunaannya. Efek negatif ini terbagi menjadi 2 macam, yakni: efek fisiologis dan efek psikologis. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Alfitri dan Widiatrilupi di Institut Teknologi Sains dan Kesehatan RS dr, Soeparman, Malang pada tahun 2020. Hasil penelitian menyatakan bahwa durasi penggunaan *smartphone* pada remaja meningkat sangat drastis hingga lebih dari 7 jam dalam satu hari.

Dampak fisiologis yang terjadi seperti insomnia, gangguan kesehatan mata, nyeri punggung, hingga kualitas tidur yang buruk (Alfitri & Wildiatrilupi, 2020).

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Ramadhani, dkk (2020) juga membuktikan bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebih akan menimbulkan efek negatif. Hasil penelitian tersebut memaparkan bahwa remaja mengalami kecanduan untuk bermain *smartphone* daripada melakukan interaksi sosial secara nyata bersama keluarganya. Responden penelitian tersebut mengalami perilaku yang agresif, manja dan pendiam. Perilaku tersebut muncul sebagai akibat dari penggunaan *smartphone* yang berlebih (Ramadhani, Fathurrohman, & Fardani, 2020).

Penelitian ini lebih mengerucutkan pada dampak pandemi dalam sektor pendidikan yang berada di lingkungan kampus Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang Lebih tepatnya di Fakultas Psikologi. Telah disebutkan sebelumnya bahwa kebijakan perkuliahan berubah menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara virtual untuk meminimalisir penyebaran virus corona. Sebagai acuan dalam penelitian ini, Masa Pandemi *covid* diberi batasan dengan tanda perkuliahan virtual sesuai dengan kebijakan yang berlaku saat penelitian ini berlangsung.

D. Pengaruh *Smartphone Addiction* Terhadap Empati

Faktor yang mempengaruhi adiksi *smartphone* adalah permasalahan sosial, seperti rendahnya harga diri, pengalaman traumatik, konflik keluarga, dan kurangnya keterampilan sosial (Liu & Kuo, 2007). Individu yang kurang

memiliki keterampilan sosial akan menghadapi kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain, yang dapat mengakibatkan perasaan terasing, konflik interpersonal, kesepian, merasa tidak berharga, dan menghindari lingkungan sosial. Akibatnya, individu yang mengalami masalah sosial seperti kesepian, rasa malu, dan neurotisme cenderung lebih memilih berinteraksi melalui media online (Chak & Leung, 2004).

Upaya tersebut untuk menghindari interaksi sosial secara langsung dilakukan untuk mengatasi rasa tidak nyaman dalam berhubungan dengan orang lain. Sementara itu, individu yang kurang percaya diri lebih memilih untuk mengekspresikan diri di dunia maya dan lebih menyukai interaksi yang terjadi secara virtual dibandingkan membangun hubungan yang nyata di lingkungan sekitarnya. (Bian & Leung, 2014)

Terlalu sering menggunakan *smartphone* tentu akan membuat penggunaanya menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitar, menjadi sombong, tidak peduli terhadap orang lain, hingga melakukan hal yang merugikan. Kemudian dampak negatif dari kecanduan *smartphone* yaitu rasa empati kepada orang lain juga semakin berkurang karena ketidakpeduliannya terhadap orang lain dan lingkungan sekitar (Prasetya, 2013).

Seseorang yang memiliki kemampuan sosial yang baik mampu berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, mempunyai kemampuan empati yang baik, serta mampu membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain. Salah satu keterampilan sosial yang penting bagi individu adalah empati (Howe, 2015).

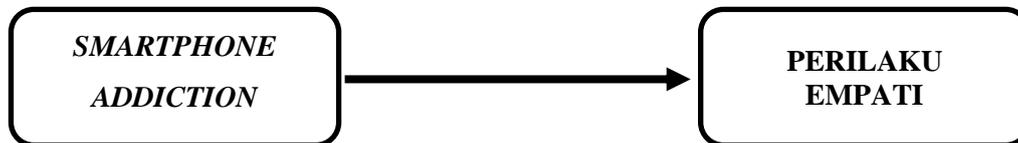
Menurut Howe (2015) Seseorang dapat berkomunikasi dengan efektif dengan orang lain bila memiliki tingkat keterampilan sosial yang tinggi. Selain itu, individu yang dapat berempati dengan baik terhadap orang lain juga mampu membangun hubungan yang baik dan harmonis dengan orang lain. Keterampilan empati merupakan salah satu keterampilan sosial yang penting bagi setiap orang. Kemudian menurut Goetz, Keltner & Thomas (2007) Seseorang yang memiliki tingkat empati yang lebih tinggi kemungkinan besar lebih mampu membantu orang lain meskipun harus mengabaikan kepentingan pribadi. (Goetz, dkk 2007).

Empati bisa diartikan sebagai cara mudah untuk mengenali, memahami, dan mengevaluasi orang lain. Orang yang mampu berempati dapat merasakan kebutuhan, impian, keluhan, kesenangan, sakit hati, dan kecemasan yang dirasakan oleh orang lain. Individu yang memiliki rasa empati cenderung memiliki hubungan sosial yang baik dengan orang-orang di sekitarnya, baik di masyarakat maupun dalam lingkungan sekitarnya.

E. Kerangka Konseptual

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis lebih lanjut dari penggunaan smartphone pada saat ini. Diantara penggunaan smartphone untuk kebutuhan tentu juga berkemungkinan untuk menjadi smartphone addiction. Namun, apakah penggunaan smartphone dalam ranah pendidikan maupun dalam ranah lainnya hingga berdampak kepada smartphone addiction dapat mempengaruhi empati seseorang.

Gambar 1: Kerangka Konseptual



F. Hipotesa

Dalam konteks penelitian, hipotesis didefinisikan sebagai " *a formal statement regarding the relation between variables and tested directly* ". Hal ini berarti bahwa hipotesis adalah sebuah pernyataan yang dibuat secara resmi mengenai hubungan antara variabel yang diuji dan diuji langsung dalam penelitian. (Morissan, 2012).

Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis mengenai hubungan antara variabel dapat benar atau salah. Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah perkiraan hubungan antar variabel diterima atau ditolak. Jika hipotesis nol (H_0) diterima, maka hipotesis alternatif (H_a) harus ditolak, atau sebaliknya, berdasarkan uji signifikansi. Keputusan dalam uji hipotesis didasarkan pada signifikansi statistik dari hubungan yang ditemukan dalam data yang diperoleh. Hal ini selalu diungkapkan dalam bentuk probabilitas atau kemungkinan. Sebagai contoh, pernyataan "signifikan pada level 5% ($p \leq 0,05$)" menunjukkan bahwa terdapat kemungkinan suatu hubungan memiliki kekuatan yang sama dengan hasil pengamatan, dengan maksimal kesalahan sampling sebesar 5 dari 100.

Dalam analisis regresi, uji hipotesis dapat menggunakan perbandingan nilai signifikansi (Sig.) dengan 0,05. Jika $\text{Sig} < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

Sebaliknya, jika $\text{Sig} > 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Hipotesis dari penelitian adalah *Smartphone Addiction* berpengaruh terhadap Empati selama masa pandemic *covid-19* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan penelitian kuantitatif untuk membuktikan hipotesis yang telah disusun mengenai pengaruh *smartphone addiction* terhadap perilaku empati pada mahasiswa fakultas psikologi angkatan 2020. Pendekatan penelitian kuantitatif merupakan suatu metode yang difokuskan pada pengujian teori objektif melalui pemeriksaan hubungan antara variabel- variabel. Penelitian ini mengumpulkan data melalui instrumen penelitian dan melakukan analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan (Sugiyono, 2009). Penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis dengan cara mencari besarnya pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *smartphone addiction* terhadap perilaku empati. Pada penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan dua teknik yaitu analisis deskriptif dan analisis regresi. Tujuan dari analisis deskriptif adalah untuk memberikan gambaran tentang data hasil penelitian secara deskriptif. Sementara itu, analisis regresi digunakan untuk menguji hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. (Sujarweni & Endriyanto, 2012)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Kerlinger dalam Sugiyono (2009) memberikan definisi variabel sebagai konstruk atau sifat yang akan dipelajari. Variabel dalam penelitian ini adalah

sebagai berikut.

1. Variabel bebas.

Variabel ini yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono,2009). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *smartphone addiction* (X).

2. Variabel terikat.

Variabel ini merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel eksogen (Sugiyono, 2009). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku empati (Y).

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan sebuah definisi yang terkait dengan suatu variabel dalam penelitian, yang didasarkan pada karakteristik variabel tersebut. Suatu penelitian harus menetapkan definisi operasional yang tepat untuk variabel yang diteliti (Azwar, 2005). Dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas (Independen) yang mencakup *smartphone addiction* (X), sedangkan variabel terikat (Dependen) adalah perilaku empati (Y).

1. *Smartphone addiction* adalah perilaku ketergantungan terhadap *smartphone* yang dapat menimbulkan permasalahan sosial, menarik diri dari lingkungan, toleransi dalam penggunaan *smartphone* pada aktifitas sehari- hari.
2. Empati adalah kecenderungan yang dimiliki oleh individu dalam memahami, mengerti serta memberikan respon yang sesuai terhadap emosi orang lain baik sebatas ekspresi, psikologis maupun perilaku dengan

penempatan diri seolah-olah dirinya yang mengalami hal tersebut.

D. Populasi, Sampel, Dan Teknik Sampling Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2009) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas subyek/obyek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009). Populasi yang tercakup dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Psikologi Tahun Akademik 2020 dengan total jumlah populasi adalah 302 Mahasiswa yang bersumber dari Bagian Akademik & Kemahasiswaan (BAK) Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Sampel dan Teknik Sampling

Definisi sampel menurut Sugiyono (2009) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh penelitian tersebut. Dalam penelitian ini sampel ditentukan sebesar 30% yaitu sebesar 90 sampel (Sugiyono, 2009). Hal ini sesuai dengan pernyataan Arikunto (2006) yang menyebutkan apabila subjeknya kurang dari 100 maka lebih baik subjek penelitiannya di ambil semua sehingga menjadi penelitian populasi. Jika subjeknya besar maka bisa diambil 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih (Arikunto, 2006).

Menurut Arikunto (2002) "Sampling adalah proses yang dilakukan untuk memilih dan mengambil sampel". Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik Probability Samples. Menurut Sugiyono (2003) teknik Probability Samples adalah teknik sampling yang memberikan kemungkinan

sama pada semua individu dalam populasi untuk menjadi sampel. *Probability sampling* terdiri dari *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random sampling*, *sampling area* (cluster).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *simple random sampling*, kemudian *Simple Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Sampel pada penelitian ini diambil dari 25% populasi, yaitu dari 302 Mahasiswa diambil 69 subjek yang berperan sebagai sampel.

E. Teknik Pengumpulan Data

Mengumpulkan data dan alat pengumpulan data merupakan faktor penting bagi keberhasilan penelitian. Ini terkait dengan bagaimana cara data dikumpulkan, siapa yang menjadi sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Metode pengumpulan data merujuk pada teknik atau cara untuk mengumpulkan data, yang dapat dilakukan melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi, dan sebagainya. Instrumen pengumpulan data, di sisi lain, adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen tersebut dapat berupa lembar cek list, kuesioner (angket terbuka/tertutup), pedoman wawancara, dan sejenisnya, karena berfungsi sebagai alat.

Pada penelitian ini menggunakan metode skala psikologi/kuesioner. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang sesuatu yang akan diteliti (Arikunto, 2006). Skala psikologi sebagai alat ukur kepada subjek penelitian ini meliputi 2 macam, yaitu skala *smartphone addiction*, dan skala perilaku

empati. Jenis pengukuran yang digunakan adalah skala pengukuran jenis likert. Skala likert adalah skala yang mengukur tingkat persetujuan ataupun ketidaksetujuan jawaban dari responden terhadap pernyataan yang mengukur suatu objek (Zikmund, 1997). Dalam penelitian ini, skala likert menggunakan pilihan jawaban 4,3,2,1 pada pernyataan positif dan 1,2,3,4 pada pernyataan negatif. Pada jawaban tersebut memiliki keterangan yaitu, Sangat sesuai, Sesuai, Tidak sesuai, Sangat Tidak Sesuai.

Terdapat dua jenis pernyataan dalam instrumen penelitian ini yaitu favorable dan unfavorable, pernyataan favorable merupakan pernyataan terkait hal-hal yang sesuai dengan aspek dan bersifat positif berupa pernyataan yang mendukung terhadap obyek sikap yang hendak diungkap. Sedangkan pernyataan unfavorable merupakan pernyataan yang tidak mendukung terhadap obyek sikap yang hendak diungkap.

Tabel 0.1: Skala Linkert

Jawaban	Skor <i>favorable</i>	Skor <i>unfavorable</i>
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

F. Instrumen Penelitian

Terdapat 2 skala yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Smartphone Addiction

Pada variable smartphone addiction menggunakan instrumen penelitian yang telah disusun sesuai dengan 4 komponen dari smartphone addiction.

Komponen dari skala ini merupakan komponen yang telah dikembangkan oleh Kwon (2013) tentang *Development and validation of a smartphone addiction*. Pilihan jawaban dalam skala ini terdiri dari empat rentang skala, angka 1 diartikan sangat tidak sesuai kemudian angka 4 diartikan sangat sesuai. Skoring dalam skala ini dibuat dalam 4 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah dengan mengacu pada batasan-batasan.

Tabel 0.2 : Blueprint Smartphone Addiction

No.	Komponen	Indikator	F	UF
1.	<i>Gangguan Kehidupan Sehari-hari</i>	Tidak dapat menyelesaikan pekerjaan, sulit berkomunikasi dan adanya gangguan fisik ketika menggunakan <i>smartphone</i>	X1, X2, X3, X4, X5, X6,	X7, X8, X9, X10, X11, X12
2.	<i>Penarikan diri</i>	Tidak bisa menahan diri untuk tidak menggunakan <i>smartphone</i> dan Resah atau gelisah ketika tidak menggunakan <i>smartphone</i>	X13, X14, X15, X16	X19, X20, X21, X22
3.	<i>Toleransi</i>	Tidak terwujudnya usaha untuk mengontrol penggunaan <i>smartphone</i>	X17, X18	X23, X24

2. Perilaku Empati

Skala perilaku empati menggunakan komponen skala yang telah dikembangkan oleh Davis (1983). secara global ada dua komponen dalam empati yaitu: Komponen Kognitif dan komponen Afektif yang masing-masing mempunyai dua komponen yaitu: Komponen Kognitif terdiri dari Pengambilan Perspektif/*Perspective Taking* (PT) dan Fantasi/*Fantasy* (FS), Sedangkan komponen afektif meliputi Perhatian/*Empathic Concern* (EC) dan Distress Pribadi/*Personal Distress* (PD). Pilihan jawaban dalam skala ini terdiri dari

empat rentang skala, angka 1 diartikan sangat tidak sesuai kemudian angka 4 diartikan sangat sesuai. Skoring dalam skala ini di buat dalam 4 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah dengan mengacu pada batasan-batasan.

Tabel 0.3 : Blueprint Empati

No.	Komponen	Indikator	Favo	Unfavo
1.	<i>Perspective Taking (PT)</i>	Mengedepankan sikap Perspektif dari pada egoisentris	Y1, Y2, Y3, Y4, Y9, Y10	Y5, Y6, Y7, Y8, Y13, Y14
2.	<i>Fantasy (F)</i>	Mampu mengimajinasikan diri dalam situasi fiktif	Y11, Y12, Y17, Y18, Y19, Y20	Y15, Y16, Y21, Y22, Y23, Y24,
3.	<i>Empathic Concern (EC)</i>	Adanya kepekaan diri yang tinggi terhadap kondisi dan posisi orang lain.	Y25, Y26, Y27, Y28	Y29, Y30, Y31, Y32
4.	<i>Personal Distress (PD)</i>	Mengalami ketakutan dan kecemasan yang berlebihan akan penderitaan yang dialami orang lain	Y33, Y34, Y35, Y36	Y37, Y38, Y39, Y40

G. Uji Validitas Dan Reliabilitas

Alat pengukur dalam bidang psikologi harus memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas yang tepat agar dapat menghasilkan data yang akurat dan dapat diterima secara ilmiah (Hadi, 2000). Maka dari itu penting untuk menguji alat ukur dengan uji validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variable x dan variable y

N : banyaknya responden yang mengisi angket

X : variable bebas

Y : variable terikat

$\sum x$: jumlah variable x

$\sum y$: jumlah variable y

Suryabrata (2005) mendefinisikan validitas sebuah instrumen sebagai tolak ukur ketepatan instrumen tersebut untuk mengukur apa yang ingin diukur (Suryabrata, 2005). Pada penelitian ini menggunakan validitas isi (content validity) sebagai validitas pengukuran. Validitas isi tersebut dipusatkan pada hubungan antara pernyataan (aitem) yang telah disediakan berdasarkan aturan yang benar untuk mengungkap apakah masing-masing aitem sudah tepat menjadi wilayah ukurnya. Validitas skala pengukuran dapat diketahui melalui rumus.

Peneliti melakukan uji validitas menggunakan product moment Pearson dengan alat bantu *software SPSS 22 for windows*. Pedoman yang digunakan adalah:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa item tersebut valid.

Namun sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa item tersebut tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran tertinggi suatu skala atau alat ukur dapat dipercaya mengetahui hasilnya. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui seberapa jauh alat ukur dapat secara konsisten dan tidak berubah apabila dilakukan pengambilan ulang terhadap subjek yang serupa, semakin tinggi *cronbach's*

alpha maka semakin tinggi pula tingkat konsisten dari alat ukur tersebut (Azwar, 2005)

Tingkat reliabilitas ditegaskan oleh Azwar (2015) bahwa besar *cronbach's alpha* antara 0.00-1.00. Maka dari itu, semakin mendekati nilai 1.00 maka tingkat konsisten alat ukur tersebut semakin sempurna. Jika nilai *cronbach's alpha* > 0.60 maka aitem tersebut reliabel, dan sebaliknya jika nilainya < 0.60 maka aitem tersebut kurang reliabel (Azwar, 2005). Hasil uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi *SPSS 22 for windows*.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah metode yang digunakan untuk mengevaluasi apakah suatu variabel memiliki sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik One-Sample Kolmogorov-Smirnov. Suatu data akan dianggap memiliki distribusi normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa nilai residualnya berdistribusi secara normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05, maka data tersebut tidak terdistribusi secara normal.

2. Uji Linearitas

Dalam analisis ini, uji linearitas digunakan untuk mengevaluasi apakah hubungan antara variabel bebas dan terikat bersifat linear atau non-linear. Uji linearitas dilakukan melalui penggunaan test of linearity. Apabila signifikansi dari Deviation from Linearity $> 0,05$, maka variabel

atau data tersebut dianggap memiliki hubungan linear yang signifikan. Namun, jika signifikansi dari Deviation from Linearity lebih kecil dari 0,05, maka hubungan antara variabel tersebut dapat dikatakan non-linear.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan teknik analisis sebagai berikut:

a. Uji F (Pengujian signifikan secara simultan)

Uji F digunakan untuk menentukan tingkat signifikansi pengaruh variabel bebas secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat. Caranya adalah dengan membandingkan nilai F_{hitung} dan F_{tabel} .

Selanjutnya, nilai signifikansi dibandingkan dengan taraf signifikansi untuk menarik kesimpulan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa secara bersama-sama variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Sebaliknya, jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang menunjukkan bahwa secara bersama-sama variabel bebas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

Kemudian untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antar variabel dapat melihat nilai probabilitas sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai probabilitas $< 0,05$ maka variabel bebas secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.
- 2) Apabila nilai probabilitas $> 0,05$ maka variabel bebas secara simultan

tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

Nilai yang menentukan level of signifikan $\alpha = 5\%$ nilai F diperoleh dari tabel distribusi F yang menggunakan taraf signifikansi 5%.

b. Uji T (Pengujian Signifikan Secara Parsial)

Untuk mengetahui signifikansi hubungan antara variabel X dan Y, serta apakah variabel X mempengaruhi variabel Y, digunakan uji T. Uji T (parsial) dilakukan dengan membandingkan T_{hitung} dengan T_{tabel} , dan jika nilai probabilitas kurang dari 0,05 dan T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh secara parsial antara masing-masing variabel.

Nilai yang menentukan level of signifikan $\alpha = 5\%$ nilai t diperoleh dari table distribusi t dengan menggunakan tingkat signifikansi 5%.

c. Analisis Regresi Sederhana

Menurut Arikunto (2006) Analisis regresi, yang biasa disingkat sebagai anareg, adalah teknik statistik untuk mengevaluasi pengaruh dua atau lebih variabel bebas terhadap satu variabel terikat yang diwujudkan dalam bentuk skor. Analisis regresi juga dapat diartikan sebagai studi tentang hubungan antara satu variabel (dikenal sebagai variabel yang dijelaskan atau "the explained variable") dengan satu atau dua variabel lainnya (dikenal sebagai variabel yang menjelaskan atau "the explanatory variables"). (Arikunto, 2006).

Dalam analisa data, peneliti menggunakan regresi linear sederhana dikarenakan mencari dan menguji korelasi antar variabel smartphone

addiction dengan variabel empati dan mencari bobot sumbangan efektif dari variabel smartphone addiction dengan variabel empati. Pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS for Windows 16.

Adapun rumus persamaan yaitu antara lain:

$$Y = a + b X$$

Keterangan :

- Y : Nilai dari variabel terikat (dependent)
- X : Nilai dari variabel bebas (independent)
- a : Nilai konstanta
- b : Koefisien regresi

Untuk menghitung signifikansi persamaan regresi adalah dengan cara membandingkan harga F empirik dengan F teoritik yang terdapat pada tabel nilai-nilai. adapun rumus untuk mencari F empirik atau F hitung menggunakan rumus

$$F_{reg} = \frac{Rk_{reg}}{Rk_{res}}$$

Keterangan :

- F_{reg} : Harga F garis regresi
- Rk_{reg} : Rerata kuadrat garis regresi
- Rk_{res} : Rerata kuadrat residu

Untuk melakukan perhitungan dengan rumus-rumus diatas, peneliti menggunakan bantuan *software SPSS 16.0 for Windows*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran lokasi penelitian

Fakultas psikologi pada mulanya merupakan program studi psikologi yang pertama kali dibuka pada tahun 1997 dengan SK Dirjen Binbaga Islam No. E/107/1997. Lima tahun selanjutnya program studi psikologi ini berkembang menjadi Fakultas Psikologi seiring berubahnya status STAIN (Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri) Malang menjadi UIIS (Universitas Islam Indonesia Sudan) yang ditetapkan atas dasar *Memorandum of understanding* (MoU) antara Pemerintah Republik Indonesia (Departemen Agama) dengan Pemerintah Republik Islam Sudan (Departemen Pendidikan Tinggi dan Riset). Subjek dalam penelitian adalah mahasiswa Angkatan 2020 Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penelitian yang dilaksanakan pada saat Pandemi Covid-19, maka kegiatan kuliah dilaksanakan secara daring. Peneliti melakukan pengambilan data awal dan data lapangan melalui media sosial serta menyebar skala melalui google form. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 12-2 April 2021 untuk proses studi pendahuluan, dan penelitian untuk pengambilan data lapangan 13-24 September 2021 secara daring dengan media *google form* yang dikirimkan melalui sosial media kepada subjek.

B. Pelaksanaan penelitian

1. Jumlah subjek penelitian

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah 69 mahasiswa

Angkatan 2020 Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Prosedur dan administrasi pengambilan data

Proses pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket/kuisisioner secara online yang telah disusun sedemikian rupa dengan *google form*. Kuisisioner tersebut berisi data demografi, skala *Smartphone Addiction*, dan *Skala Empati*. Cara penyebarannya ialah melalui media sosial (*Whatsapp*) di grup angkatan 2020 serta personal chat kepada subjek.

C. Hasil penelitian

1. Hasil uji coba penelitian

Penelitian ini menggunakan uji coba berupa try out terpakai, yakni pelaksanaan uji coba penelitian dilakukan secara serentak dalam satu waktu dengan pelaksanaan penelitian sesungguhnya. Hadi (2000) mendefinisikan uji coba terpakai sebagai hasil uji coba dari item-item yang valid langsung digunakan untuk menguji hipotesis (Hadi, 2000). Penggunaan uji coba terpakai ini dikarenakan keterbatasan subjek, juga untuk memperhitungkan efektivitas waktu pengumpulan data supaya lebih singkat.

Maka dari itu, Teknik ini adalah Teknik yang dipakai untuk menguji validitas dan reliabilitas dengan cara pengambilan datanya hanya sekali yang dilanjutkan dengan hasil uji coba langsung untuk menguji hipotesis. Uji coba ini dilakukan terhadap 69 responden untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari alat ukur *Smartphone Addiction* dan *Empati*.

2. Hasil uji validitas

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan kuesioner atau angket sebagai instrumen penelitian. Untuk menentukan seberapa valid alat ukur yang digunakan, penulis melakukan uji validitas dengan menggunakan analisis validitas metode korelasi *product moment bivariat* dengan bantuan *software SPSS 22 for Windows*. Jika koefisien korelasi antara item-item dalam pernyataan yang diuji lebih besar dari nilai r-tabel 0.234, maka item pernyataan tersebut dapat dianggap sebagai konstruk yang valid. Berikut adalah hasil uji validitas dari variabel X (*Smartphone Addiction*):

Tabel 0.1: Hasil Uji Validitas Variabel X

Aitem	r _{tabel}	r _{hitung}	Ket
X1	0.234	0.259	VALID
X2	0.234	0.012	TIDAK VALID
X3	0.234	0.030	TIDAK VALID
X4	0.234	0.238	VALID
X5	0.234	0.347	VALID
X6	0.234	0.395	VALID
X7	0.234	0.223	TIDAK VALID
X8	0.234	0.443	VALID
X9	0.234	0.451	VALID
X10	0.234	0.140	TIDAK VALID
X11	0.234	0.126	TIDAK VALID
X12	0.234	0.012	TIDAK VALID
X13	0.234	0.479	VALID
X14	0.234	0.302	VALID

Aitem	rtabel	rhitung	Ket
X15	0.234	0.631	VALID
X16	0.234	0.660	VALID
X17	0.234	0.429	VALID
X18	0.234	0.595	VALID
X19	0.234	0.282	VALID
X20	0.234	0.413	VALID
X21	0.234	0.043	TIDAK VALID
X22	0.234	0.694	VALID
X23	0.234	0.198	TIDAK VALID
X24	0.234	0.049	TIDAK VALID

Uji validitas terhadap variabel Smartphone Addiction yang terdiri dari 24 aitem terhadap 69 responden terdapat beberapa item yang gugur. Adapun table blueprint pada variabel Smartphone Addiction adalah sebagai berikut:

Tabel 0.2 : Blueprint Valid *Smartphone Addiction*

No.	Komponen	Valid	Tidak Valid
1.	<i>Gangguan Kehidupan Sehari-hari</i>	X1, X4, X5, X6, X8, X9,	X2, X3, X7, X10, X11, X12
2.	<i>Penarikan diri</i>	X13, X14, X15, X16, X19, X20, X22	X21
3.	<i>Toleransi</i>	X17, X18,	X23, X24
TOTAL		15	9

Berikut adalah hasil uji validitas dari variabel Y (Empati):

Tabel 0.3 : Hasil Uji Validitas Variabel Y

Aitem	rtabel	rhitung	Ket
Y1	0.234	0.126	TIDAK VALID
Y2	0.234	0.381	VALID
Y3	0.234	0.274	VALID
Y4	0.234	0.450	VALID
Y5	0.234	0.555	VALID
Y6	0.234	0.056	TIDAK VALID

Aitem	rtabel	rhitung	Ket
Y7	0.234	0.175	TIDAK VALID
Y8	0.234	0.354	VALID
Y9	0.234	0.628	VALID
Y10	0.234	0.499	VALID
Y11	0.234	0.417	VALID
Y12	0.234	0.419	VALID
Y13	0.234	0.178	TIDAK VALID
Y14	0.234	0.059	TIDAK VALID
Y15	0.234	0.038	TIDAK VALID
Y16	0.234	0.341	VALID
Y17	0.234	0.493	VALID
Y18	0.234	0.437	VALID
Y19	0.234	0.311	VALID
Y20	0.234	0.227	TIDAK VALID
Y21	0.234	0.538	VALID
Y22	0.234	0.332	VALID
Y23	0.234	0.653	VALID
Y24	0.234	0.375	VALID
Y25	0.234	0.265	VALID
Y26	0.234	0.036	TIDAK VALID
Y27	0.234	0.487	VALID

Aitem	rtabel	rhitung	Ket
Y28	0.234	0.314	VALID
Y29	0.234	0.419	VALID
Y30	0.234	0.360	VALID
Y31	0.234	0.359	VALID
Y32	0.234	0.144	TIDAK VALID
Y33	0.234	0.537	VALID
Y34	0.234	0.383	VALID
Y35	0.234	0.483	VALID
Y36	0.234	0.473	VALID
Y37	0.234	0.409	VALID
Y38	0.234	0.230	TIDAK VALID
Y39	0.234	0.165	TIDAK VALID
Y40	0.234	0.178	TIDAK VALID

Uji validitas terhadap variabel Empati yang terdiri dari 40 aitem terhadap 69 responden terdapat beberapa item yang gugur. Adapun table blueprint pada variabel Empati adalah sebagai berikut:

Tabel 0.4 : Blueprint Valid Empati

No.	Komponen	Valid	Tidak Valid
1.	<i>Perspective Taking (PT)</i>	Y2, Y3, Y4, Y5, Y8, Y9, Y10	Y1, Y6, Y7, Y13, Y14
2.	<i>Fantasy (F)</i>	Y11, Y12, Y16, Y17, Y18, Y19, Y21, Y22, Y23, Y24	Y15, Y20
3.	<i>Empathic Concern (EC)</i>	Y25, Y27, Y28, Y29, Y30, Y31	Y26, Y32
4.	<i>Personal Distress (PD)</i>	Y33, Y34, Y35, Y36, Y37	Y38, Y39, Y40
TOTAL		28	12

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan pada kedua skala, yakni skala *smartphone addiction* dengan aitem valid berjumlah 15 aitem, dan skala empati dengan aitem valid berjumlah 28 aitem, dapat dinyatakan jika aitem-aitem pada skala tersebut merupakan aitem valid.

3. Hasil uji reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik koefisien *alpha cronbach*. Uji uji ini menggunakan tool *software SPSS 22 for windows*. Hasil yang didapatkan yaitu, nilai koefisien *alpha cronbach* pada skala *smartphone addiction* dengan aitem yang berjumlah 15 adalah sebesar 0,766. Sedangkan hasil uji reliabilitas pada skala empati yang berjumlah 28 aitem adalah sebesar 0.844.

Tabel 0.5 : Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Alpha	Jumlah Aitem	Kategori
<i>Smartphone addiction</i>	0,766	15	<i>Reliabel</i>
Empati	0,844	28	<i>Reliabel</i>

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan, maka kedua skala dalam penelitian ini, yakni: skala *Smartphone Addiction* dan skala empati merupakan skala yang memiliki reliabilitas tinggi. Maka dari itu, kedua skala tersebut bisa dinyatakan memenuhi syarat reliabel dalam menilai *Smartphone Addiction* dan Empati pada subjek dengan hasil konsisten pada pengukuran yang sama.

4. Analisis data deskriptif

Dalam penelitian ini data yang diperoleh kemudian dilakukan analisis sederhana terhadap statistik deskriptif pada kedua variabel. Analisis ini untuk melihat suatu gambaran pada sebuah data dalam penelitian. Analisis

statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui jumlah *mean* (M), *standart deviasi* (SD), skor *minimum* dan skor *maximum*. Adapun hasil dari analisis statistik deskriptif peneliti uraikan menjadi sebagai berikut:

Tabel 0.6 : Analisis Statistik Deskriptif

Variabel	Min	Max	Mean	SD	Range	n
<i>Smartphone</i>	27	57	40.75	7.751	30	69
<i>Addiction</i>						
Empati	32	87	52.07	10.756	55	69

Berdasarkan tabel hasil analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan kepada 69 responden, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pada skala *smartphone addiction*, skor *minimum* atau terendah yang didapat oleh responden adalah 27 dan skor *maximum* atau yang tertinggi adalah 57 dengan nilai *mean* atau rata-rata sebesar 40.75. Nilai *standart deviasi* adalah 7.751 dan nilai *range* sebesar 30.
- b. Pada skala *Empati*, skor *minimum* atau terendah yang didapat oleh responden adalah 32 dan skor *maximum* atau yang tertinggi adalah 87 dengan nilai *mean* atau rata-rata sebesar 52.07. Nilai *standart deviasi* adalah 10.756 dan nilai *range* sebesar 55.

5. Kategorisasi data

Dalam penelitian ini kategorisasi data dilakukan guna untuk mengetahui kategori subjek penelitian yakni, kategori skor skala tinggi, sedang dan rendah. Untuk itu digunakan dasar pengambilan kategori

berdasarkan pengkategorian yang dipaparkan oleh Azwar dalam bukunya “Penyusunan Skala Psikologi” (Azwar, 2012).

Tabel 0.7 : Kategorisasi Data

Kategori	Dasar
Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$

Kategorisasi yang dilakukan oleh peneliti guna untuk mengetahui tingkatan kategori pada variabel *smartphone addiction*, dan empati maka untuk menghitung kategori tersebut dihitung menggunakan bantuan *software SPSS 22 for windows*. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

a. Tingkat *Smartphone Addiction*

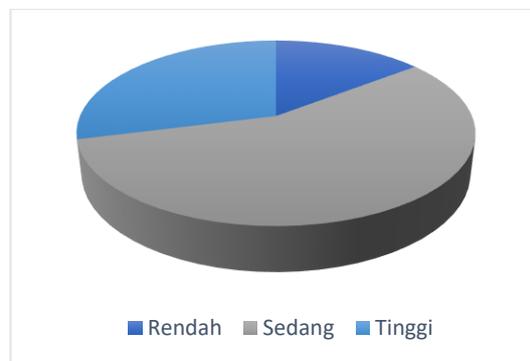
Hasil kategorisasi dari variabel *smartphone addiction* pada penghitungan empirik adalah sebagai berikut:

Tabel 0.8 : Tingkat *Smartphone Addiction*

Kategori	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Rendah	10	14.5 %
Sedang	39	56.5 %
Tinggi	20	29.0 %
Total	69	100 %

Berdasarkan hasil kategorisasi pada tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa dari total responden berjumlah 69, sebanyak 10 (14.5%) responden masuk di kategori *Smartphone Addiction* rendah. Sedangkan kategorisasi Sedang mendominasi dengan subjek sebanyak 39 (56.5%) responden. Dan yang kategorisasi Tinggi sebanyak 20 responden dengan presentase 29.0%. Diagram kategorisasi *Smartphone Addiction* sebagai berikut:

Gambar 2 : Diagram *Smartphone Addiction*



Berdasarkan diagram kategorisasi dari *Smartphone Addiction* diatas dapat kita cermati bahwa Mahasiswa Fakultas Psikologi Tahun Angkatan 2020 rata-rata mengalami kecanduan smartphone tingkat sedang dengan presentase sebesar 57%.

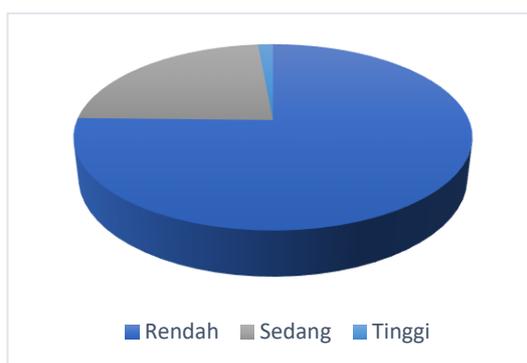
b. Empati

Hasil kategorisasi dari variabel Empati pada penghitungan empirik adalah sebagai berikut:

Tabel 0.9 : Tingkat Empati

Kategori	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Rendah	52	75.4 %
Sedang	16	23.2 %
Tinggi	1	1.4 %
Total	69	100 %

Tabel kategorisasi Empati diatas dapat disimpulkan bahwa responden tergolong empati yang rendah sangat mendominasi dengan jumlah 52 responden dengan presentase sebesar 75.4%. Sedangkan untuk kategorisasi sedang terdapat 16 responden dengan presentase 23.2%. Responden dengan kategorisasi tinggi tergolong sedikit hanya 1 responden presentase 1.4%. Diagram kategorisasi Empati sebagai berikut:

Gambar 3 : Diagram Empati

Berdasarkan diagram kategorisasi dari Empati diatas dapat kita cermati bahwa Mahasiswa Fakultas Psikologi Tahun Angkatan 2020 tergolong sebagai responden memiliki empati rendah dengan prosentase sebesar 75%.

6. Uji asumsi
a. Uji normalitas

Dalam analisis regresi, uji normalitas dilakukan pada nilai residual daripada pada setiap variabel yang ada dalam penelitian. Untuk menyimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal, nilai signifikansi uji normalitas harus lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05). Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan pada nilai *unstandardized residual* (RES_1) untuk persamaan regresi variabel *Smartphone Addiction* terhadap Empati. Berikut adalah hasil uji normalitas :

Tabel 0.10 : Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		69
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.60866096
Most Extreme Differences	Absolute	.104
	Positive	.104
	Negative	-.040
Test Statistic		.104
Asymp. Sig. (2-tailed)		.061 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Hasil uji normalitas terhadap nilai residual dengan variabel bebas kecerdasan emosional memperoleh nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,061 > 0,05 yang berarti data terdistribusikan secara normal dan memenuhi syarat uji normalitas.

b. Uji linearitas

Ketika nilai Sig. dari *deviation from linearity* bernilai lebih besar dari 0,05, maka hubungan antar variabel diasumsikan sebagai linear. Uji linearitas dapat juga dilakukan dengan membandingkan nilai Fhitung dengan nilai Ftabel. Apabila nilai Fhitung lebih kecil daripada nilai Ftabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antar variabel tersebut.

Berikut hasil uji linearitas antara variable Smartphone Addiction dengan variable Empati:

Tabel 0.11 : Hasil Uji Linearitas

			Sum of	Mean			
			Squares	df	Square	F	Sig.
Empati * Smartphone Addiction	Between	(Combined)	2375,221	27	87,971	,657	,874
	Groups	Linearity	213,667	1	213,667	1,595	,214
		Deviation from Linearity	2161,554	26	83,137	,621	,900
	Within Groups		359.167	41	133,937		
Total			979.247	68			

Berlandaskan tabel di atas, diketahui bahwa dalam uji Normalitas memiliki nilai signifikansi (p) sebesar 0,900. yakni data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Data yang berdistribusi normal merupakan data yang pola distribusinya simetris tidak condong kekanan maupun kekiri dalam artian data tersebut normal, tidak ada penyimpangan sampel dari sebuah populasi penelitian.

7. Uji hipotesis

a. Hasil Uji f

Dalam analisis data, Uji F digunakan untuk menguji apakah hubungan simultan antara variabel independen dan variabel dependent signifikan atau tidak. Fungsi dari Uji F adalah untuk menentukan apakah model regresi yang digunakan cocok atau tidak dengan data yang tersedia. Jika hasil Uji F menunjukkan nilai yang signifikan, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Berikut adalah hasil Uji F dalam tabel berikut.

Tabel 0.12 : Hasil Uji F

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	213,667	1	213,667	1,871	.176 ^b
	Residual	7652,971	67	114,223		
	Total	7866,638	68			

Jika signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis ditolak, yang berarti bahwa tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Berdasarkan tabel di atas nilai signifikansi sebesar $0,176 > 0,05$ yang berarti bahwa hipotesis ditolak dan tidak terdapat pengaruh antara variabel independent terhadap variabel dependent dengan alasan nilai signifikansi lebih besar dari $0,05$.

b. Hasil uji T

Dalam penggunaan Uji T, tujuannya adalah untuk menentukan apakah setiap variabel bebas secara parsial memiliki dampak yang signifikan terhadap variabel terikat dengan mempertimbangkan data demografi yang tersedia di lapangan. Berikut adalah penjelasannya.

Tabel 0.13 : Hasil Uji T

		Empati			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
<i>SmartphoneAddiction</i>	Rendah	6	3	2	11
	Sedang	25	15	4	44
	Tinggi	15	6	1	22
Total		46	24	7	77

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui mengenai data demografi yang diisi oleh responden menyatakan bahwa semakin responden memiliki kecanduan dengan *smartphone*, maka berpengaruh pada empati yang akan semakin rendah, dapat dilihat bahwa responden dengan kecanduan *smartphone* yang tinggi cenderung memiliki empati yang rendah. Dilain sisi, responden yang memiliki kecanduan *smartphone* sedang juga cenderung mempunyai empati yang rendah.

c. Hasil Uji Analisis Regresi Linear

Dalam teknik statistik, analisis regresi atau yang biasa disingkat sebagai anareg, merupakan suatu metode untuk mengetahui pengaruh dua atau lebih variabel bebas terhadap satu variabel terikat yang diukur dalam bentuk skor. Analisis regresi digunakan untuk beberapa tujuan, antara lain:

- 1) Menguji signifikansi korelasi,
- 2) Mencari korelasi antara prediktor satu sama lain dan dengan kriteria melalui pengujian signifikansinya (jika ada lebih dari satu prediktor),
- 3) Mencari korelasi antara kriteria dan prediktor,

- 4) Menemukan persamaan garis regresi,
- 5) Mencari bobot sumbangan efektif tiap prediktor (jika lebih dari satu prediktor), dan juga mencari korelasi parsial jika diperlukan.

Dalam penelitian ini, analisis regresi digunakan untuk mencari bobot sumbangan efektif, menguji signifikansi korelasi, dan mencari korelasi. (Arikunto, 2006).

Berikut merupakan hasil perhitungan uji analisis regresi sederhana diantaranya sebagai berikut:

Tabel 0.14 : Hasil Uji Analisis Regresi Linear

	Unstandardized		Standardized		t	Sig.
	Coefficients		Coefficients			
	Std.					
	B	Error	Beta			
<i>Smartphone</i>	42,752	6,935			6,164	,000
<i>Addiction</i>						
(Constant)	,229	,167	,165		1,368	,176

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < \text{probabilitas } 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a dapat diterima, yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh antara *Smartphone Addiction* (X) terhadap Empati (Y)”.

Untuk melihat besarnya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) berikut merupakan tabel hasilnya:

Tabel 0.15 : Model Summary

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.685	.165 ^a	.027	.013

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa untuk melihat besarnya pengaruh dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) bisa dilihat pada nilai *R Square* atau R^2 yang terdapat pada output SPSS ditabel bagian *Model Summary*. Dari output diatas bisa dilihat bahwa nilai *R Square* sebesar 0,165 yang berarti terdapat pengaruh antara *Smartphone Addiction* (X) terhadap Empati (Y) sebesar 16,5% sedangkan sisanya sebesar 83,5 % empati yang dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan oleh peneliti yakni H_0 “*Smartphone Addiction* tidak berpengaruh terhadap Empati selama masa pandemic covid-19 pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020” ditolak dan H_a diterima yang berbunyi “*Smartphone Addiction* berpengaruh terhadap Empati selama masa pandemic covid-19 pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020”.

D. Pembahasan

Setelah tahap pengumpulan dan pengolahan data, langkah berikutnya adalah melakukan pembahasan terhadap hasil data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Dalam pembahasan ini, beberapa hal yang akan dibahas antara lain sebagai berikut:

1. **Tingkat *Smartphone Addiction* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020**

Kecanduan menurut Kamus Lengkap Psikologi dapat diartikan sebagai keadaan individu yang bergantung pada penggunaan obat bius. Kecanduan tersebut mengakibatkan individu tersebut menggunakan obat bius tanpa mentolerir adanya perubahan pada psikis maupun fisiknya dan akan menjauh dari masyarakat jika tidak menggunakan obat bius lagi (Chaplin, 2009). Istilah kecanduan tidak hanya berlaku untuk penggunaan bius saja, akan tetapi kecanduan dapat berlaku pada perilaku individu yang bergantung pada sesuatu spesifik yang lain, seperti mempunyai ketergantungan pada internet, game, *smartphone*, dan perilaku lainnya (Kwon, Lee, Won, Park, & Hahn, 2013).

Smartphone addiction merupakan teori yang dikembangkan dari teori sebelumnya yaitu *internet addiction*. *Internet addiction* adalah perilaku kecanduan internet dikarenakan pemakaian bisnis maupun yang lainnya (Young, 2011). Kecanduan *smartphone* merupakan ketidakmampuan individu untuk mengontrol frekuensi penggunaan *smartphone* yang sering kali berlebihan, sehingga mengakibatkan perasaan cemas dalam kehidupan mereka (Freeman, 2008).

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, dapat kita ketahui jika tingkat *smartphone addiction* Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020 lebih didominasi tingkat yang sedang. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada hasil kategorisasi yang telah dilakukan yakni, sebanyak 69, sebanyak 10 responden masuk di

kategori *smartphone addiction* rendah dengan presentase 14.5%. 39 responden masuk kategori sedang dengan presentase 56.5% dan sebanyak 20 responden merupakan penderita *smartphone addiction* tinggi dengan presentase 29.0%.

Tingkat kecanduan *smartphone* yang pada mahasiswa fakultas psikologi angkatan 2020 dalam kategori sedang merupakan batas wajar dalam penggunaan *smartphone*. Terlebih lagi, penggunaan *smartphone* pada saat ini sebagian besar merupakan kebutuhan, seperti: kebutuhan pribadi, kebutuhan akademik, dan kebutuhan sosial. Kebutuhan pribadi bisa mencakup kebutuhan yang hanya diperuntukkan memenuhi hasrat dan keinginan pribadi saja, seperti bermain game, bermain social media, maupun melakukan hobi lainnya yang menggunakan *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* saat ini juga sangat penting untuk memenuhi kebutuhan akademik. Akibat polemik dari pandemi *covid- 19* ini, pembelajaran dan teknis akademik lainnya harus dilaksanakan secara virtual(online). Sedangkan gadget yang paling relevan digunakan memenuhi kebutuhan akademik adalah *smartphone*. Mulai dari kelas online, absen, maupun mengerjakan dan mengumpulkan tugas dapat dilaksanakan hanya menggunakan *smartphone*. Hal ini selaras dengan anjuran pemerintah Sesuai peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 7 Tahun 2020, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta yang di dalamnya memuat peraturan tentang penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh maka membuat teknis pembelajaran menjadi berubah 180°. Dari yang sebelumnya teknis

pendidikan secara konvensional, sekarang berubah menjadi kuliah online melalui media virtual. Hal ini dapat meningkatkan kuantitas para mahasiswa dalam menggunakan gadget khususnya *smartphone* (Peraturan No. 7, Tentang Pembubaran Dan Pencabutan Izin Perguruan Tinggi. Kemdikbud.Go.Id, 2020).

Penggunaan *smartphone* juga dibutuhkan dalam lingkup sosial. Pemerintah saat ini masih menganjurkan untuk tetap dirumah dan meminimalisirkan pergi ke khalayak ramai. Sebelumnya pemerintah juga menetapkan untuk lockdown wilayah. Maka dari itu, bentuk komunikasi yang bisa dilakukan hanya melalui online. Gadget yang dapat diandalkan dalam komunikasi sehari-hari adalah *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* atas dasar kebutuhan belum tentu dapat disebut sebagai kecanduan *smartphone*. Seperti kebutuhan karena kerja *work from home* (WFH), kuliah atau kelas online, kegiatan *enterpreneur online* maupun kegiatan-kegiatan lainnya yang berbasis online. Namun yang perlu diperhatikan, dari dasar kebutuhan tersebut bisa jadi nantinya akan menjadi kecanduan dan ketergantungan.

Penelitian ini juga memfollow up hasil dari survey yang telah dilakukan sebelumnya oleh Badan survei *Alvara Research Center* bahwa penggunaan *smartphone* memang meningkat sangat signifikan selama masa pandemi *covid-19*. Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020 meskipun didominasi oleh kategori sedang, jumlah yang paling banyak selanjutnya adalah kategori tinggi, yakni sebesar 22.4%. Hal ini bisa menjadi warning

bahwa penggunaan *smartphone* dari sedang bisa kemungkinan menjadi tinggi. Maka dari itu perlu adanya atensi lebih dari masyarakat semuanya untuk tetap mengontrol penggunaan *smartphone* hanya sebatas kebutuhan saja, tidak sampai berlebihan hingga mengalami kecanduan *smartphone* yang tinggi.

Pada individu yang mengalami *smartphone addiction* tingkat rendah, dirinya seperti tidak peduli dengan pemakaian *smartphone* dalam kebutuhan sehari-hari. Intensitas penggunaan *smartphone* juga hanya sebatas ala kadarnya, tidak lebih dari 3 jam per harinya. Menurut Simamora (2012) individu yang mengalami *smartphone addiction* tinggi itu akibat dari kemampuan *self-esteem* yang rendah. Maka dari itu jika pada individu yang mengalami *smartphone addiction* tingkat rendah tersebut adalah individu yang memiliki *self-esteem* yang tinggi. Selain memiliki *self-esteem* yang tinggi, individu tersebut juga harus memiliki *self-control* yang tinggi untuk menjadi individu dengan tingkat *smartphone addiction* rendah. Namun, secara kasuistik peneliti juga menemukan fakta dilapangan bahwa ada responden yang mengaku tidak terbiasa memakai *smartphone* dikarenakan pengetahuan tentang *smartphone* yang kurang. Maka individu tersebut lebih memaksimalkan kemampuannya meskipun tanpa menggunakan *smartphone*.

2. Tingkat Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020

Davis (2006) dalam Maria Ulfah & Mira Aliza Rachmawati mengemukakan bahwa empati merupakan bagian dari dua tipe yang tidak dapat terpisahkan yaitu kognitif dan emosional/afektif. Berdasarkan

perspektif yang diambil, kemampuan kognitif mencerminkan afektif dalam memahami orang lain. Memberikan perhatian dan simpati pada orang lain merupakan salah satu tanda dari kemampuan emosional atau afektif.

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020 terpantau sebanyak sebanyak 52 mahasiswa masuk di kategori empati rendah dengan presentase 75.4%. 16 mahasiswa masuk kategori sedang dengan presentase 23.2% dan hanya 1 mahasiswa yang merupakan memiliki tingkat empati tinggi dengan presentase 1.4%.

Hasil tersebut menerangkan bahwa tingkat empati yang dialami oleh Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020 lebih didominasi tingkat Sedang. Namun secara umum tiap mahasiswa masih memiliki rasa empati tersebut. Hal ini memang ditegaskan oleh Hurlock (1999: 118) bahwa Empati merujuk pada kemampuan seseorang untuk memahami perasaan dan emosi orang lain serta mampu membayangkan diri di posisi orang tersebut. Kemampuan empati umumnya mulai berkembang pada masa akhir kanak-kanak awal, yakni pada usia sekitar enam tahun. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa semua individu memiliki kemampuan dasar untuk berempati, namun tingkat kedalamannya dan cara mengaktualisasikannya berbeda-beda. Sebagai seorang remaja, seharusnya sudah memiliki kemampuan empati karena kemampuan ini mulai berkembang pada usia kanak-kanak awal. (Hurlock, 1999).

Pernyataan Hurlock di atas yang mengatakan bahwa kemampuan empati sudah tumbuh sejak masa kecil umur 6 tahun dapat menjadi acuan bahwa

mahasiswa fakultas psikologi angkatan 2020 memiliki empati dalam diri mereka sendiri.

Perilaku empati yang diperlihatkan oleh mahasiswa ialah memberikan pertolongan meskipun secara online. Paling minimal hanya sebatas memberikan respon yang baik terhadap sesuatu. Saat ini tingkat empati yang dimiliki oleh Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020 didominasi rendah, Hal ini dikarenakan adanya masa pandemi covid-19 yang membuat frekuensi bertemunya antara mahasiswa dengan mahasiswa lainnya menjadi sangat jarang. Maka dari itu bentuk empati yang diberikan juga akan semakin jarang. Hanya terbatas pada empati yang diberikan ketika melihat konten di *smartphone* saja.

Untuk empati tingkat tinggi hanya 9 persen dari total responden yang hanya mempunyai tingkat empati tingkat tinggi tersebut. Ini juga menegaskan bahwa semakin hari rasa empati yang dimiliki mahasiswa fakultas psikologi angkatan 2020 semakin berkurang. Kurangnya Empati dapat memicu kecenderungan untuk berperilaku anti sosial, agresi secara fisik maupun verbal, melihat orang lain sama sama rata, kekerasan interpersonal dan tidak bisa mengontrol emosi (Isna Astarini, 2013). Karena alasan tersebut, kemampuan empati sangat penting bagi remaja untuk mengendalikan diri dan memungkinkan mereka untuk membangun hubungan sosial yang baik saat berinteraksi dengan orang lain di berbagai lingkungan, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat secara umum. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang telah diungkapkan. (Kurtinez & Grwitz,

1984). Empati juga berperan penting dalam membentuk dan meningkatkan hubungan sosial bagi individu. Hubungan sosial yang berkualitas yang dibangun melalui kemampuan memahami perspektif orang lain memungkinkan individu untuk bereksplorasi dan mengembangkan identitas dirinya. Hal ini dapat membantu perkembangan harga diri yang sehat bagi individu.

3. Pengaruh Smartphone Addiction terhadap Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020

Salah satu faktor yang mempengaruhi adiksi *smartphone* yaitu, adanya permasalahan sosial. Rendahnya *self-esteem*, peristiwa traumatik, konflik dengan keluarga, dan keterampilan sosial yang rendah (Liu & Kuo, 2007). Kurangnya keterampilan sosial pada individu dapat menyebabkan kesulitan dalam bergaul dengan orang lain, termasuk kemungkinan merasa tersisih secara sosial, mengalami konflik antar pribadi, kesepian, merasa tidak berharga, dan ingin menjauh dari lingkungan sosial. Orang yang mengalami masalah sosial seperti kesepian, rasa malu, dan neurotisme lebih mungkin memilih untuk berinteraksi secara online. (Chak & Leung, 2004). Ini dilakukan untuk menghindari interaksi tatap muka dengan orang lain. Individu yang tidak memiliki kepercayaan diri merasa lebih nyaman dan senang mengekspresikan diri dan menunjukkan keberadaannya di dunia maya daripada membangun hubungan yang nyata di lingkungan sekitar. (Bian & Leung, 2014).

Penelitian ini justru membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif antara *smartphone addiction* terhadap empati pada Mahasiswa Fakultas

Psikologi Angkatan 2020. Hal ini merupakan bentuk peralihan *new-normal life* dalam masa pandemic covid-19. Hampir semua lini mengharuskan mahasiswa untuk menggunakan *smartphone*. Baik untuk aktifitas sehari-hari, akademik, sosial, bahkan dalam kegiatan agama pun menggunakan *smartphone* sebagai media pelaksanaannya.

Terlalu sering menggunakan *smartphone* tentu akan membuat penggunaanya menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitar, menjadi sombong, tidak peduli terhadap orang lain, hingga melakukan hal yang merugikan. Kemudian dampak negatif dari kecanduan *smartphone* yaitu rasa empati kepada orang lain juga semakin berkurang karena ketidakpeduliannya terhadap orang lain dan lingkungan sekitar (Prasetya, 2013). Namun, karena manusia adalah makhluk sosial yang sangat membutuhkan orang lain dalam kehidupannya, tentu memaksa setiap manusia untuk menggunakan *smartphone* mereka demi mempertahankan komunikasi dengan orang lain. Bahkan penggunaan *smartphone* dengan frekuensi tinggi lebih banyak teralihkan untuk kebutuhan sosial dan kebutuhan produktif lainnya seperti kegiatan akademik, konten kreator, aktifitas jual beli dan kegiatan lainnya yang dilakukan melalui *smartphone*.

Kemampuan individu dalam hal keterampilan sosial yang baik memungkinkan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, menunjukkan empati yang baik, dan menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain. Empati adalah salah satu jenis keterampilan sosial yang krusial bagi setiap individu. (Howe, 2015). Hasil penelitian Davis & Kraus

menemukan, seseorang yang memiliki sikap empati cenderung lebih toleran dan dapat menyesuaikan diri dengan orang lain. Tingkat empati yang tinggi meningkatkan kemungkinan seseorang untuk membantu orang lain, bahkan jika itu berarti mengorbankan kepentingan pribadi. (Goetz, Keltner, & Thomas, 2007).

Menurut Howe (2015) seseorang dapat berinteraksi secara efektif dengan orang lain ketika memiliki keterampilan sosial yang kuat. Selain itu, individu tersebut mampu menunjukkan empati yang baik terhadap orang lain dan juga memiliki kemampuan untuk membangun hubungan yang positif dan harmonis. Empati adalah satu dari beberapa keterampilan sosial yang penting bagi setiap orang. Kemudian menurut Goetz, Keltner & Thomas (2010) individu yang memiliki rasa empati yang lebih besar kemungkinan bisa untuk membantu sesama walaupun harus mengesampingkan kepentingan pribadi.

Empati dapat dianggap sebagai cara yang sederhana untuk mengenal, memahami, dan mengevaluasi orang lain. Orang yang memiliki empati dapat merasakan kebutuhan, impian, keluhan, kebahagiaan, kesedihan, dan kecemasan yang dirasakan oleh orang lain (Chak & Leung, 2004). Individu yang memiliki rasa empati, bisa memiliki hubungan relasi sosial yang baik dengan orang lain di sekitarnya, di masyarakat maupun di dalam lingkungannya.

Pada situasi saat ini pun, empati belum dapat diketahui secara pasti jika hanya memandang dari sudut virtual saja. Mereka yang menggunakan

smartphone belum tentu merasakan kecanduan dalam penggunaannya. Tapi dikarenakan situasi dan kebutuhan yang mengharuskan mereka memakai *smartphone*. Berbeda cerita jika kita memandang pada mereka yang memang menggunakan *smartphone* karena kecanduan, hingga melupakan dunia sosialnya, bermain *smartphone* hingga larut dan melupakan waktu bahkan banyak tugas maupun kewajiban yang terlantar karena terlalu berlebihan bermain *smartphone*. Mereka yang mengalami *smartphone addiction* dapat dipastikan bahwa mereka juga memiliki empati yang rendah.

4. Pengaruh *Smartphone Addiction* terhadap Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020 dalam Sudut Pandang Agama Islam

Dalam perspektif ayat al-Qur'an, penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mempengaruhi perilaku empati seseorang. Sebagaimana disebutkan dalam Surat al-Hujurat ayat 12, "Hai orang-orang yang beriman, jauhilah kebanyakan dari prasangka, karena sebagian dari prasangka itu dosa. Dan janganlah mencari-cari kesalahan orang lain dan janganlah menggunjing satu sama lain. Adakah seorang di antara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Maka tentulah kamu merasa jijik kepadanya. Dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Penerima taubat lagi Maha Penyayang."

Ayat ini menekankan pentingnya untuk tidak mencari-cari kesalahan orang lain dan tidak memperburuk prasangka terhadap orang lain. Jika

seseorang kecanduan smartphone, maka mereka mungkin kurang memperhatikan kebutuhan dan emosi orang lain, dan bahkan dapat terlibat dalam perilaku yang merugikan orang lain seperti gossip atau menghakimi.

Di sisi lain, dalam Surat al-Ma'un ayat 4-7, Allah SWT menegaskan pentingnya memperhatikan kebutuhan orang lain, "Maka celakalah orang-orang yang shalat, (yaitu) orang-orang yang lalai dalam shalatnya, orang-orang yang berbuat riya dan enggan (menolong) orang-orang yang membutuhkan." Ayat ini mengajarkan tentang pentingnya menjadi perhatian terhadap orang lain dan memenuhi kebutuhan mereka, bukan hanya dalam tindakan nyata tetapi juga dalam hati dan pikiran.

Dari perspektif ayat al-Qur'an, kecanduan smartphone yang berlebihan dapat mempengaruhi kemampuan seseorang untuk memperhatikan dan memahami kebutuhan dan emosi orang lain, yang merupakan bagian penting dari perilaku empati. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk memperhatikan hubungan kita dengan teknologi modern dan memastikan bahwa penggunaannya tidak mengganggu hubungan sosial dan kemampuan empati kita terhadap kehidupan sosial kita.

5. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tentu sangat terbatas dalam proses pelaksanaannya.

Berikut keterbatasan penelitian yang disadari oleh penulis:

a. Keterbatasan Sampel

Penelitian ini hanya dilakukan pada mahasiswa fakultas psikologi tahun angkatan 2020. Hal ini dapat membatasi generalisasi hasil penelitian untuk

populasi yang lebih luas. Selain itu, penggunaan sampel yang relatif kecil dapat mempengaruhi validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

b. Keterbatasan Variable yang Diukur

Penelitian ini hanya mengukur pengaruh smartphone addiction terhadap empati. Ada faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi empati pada mahasiswa selain penggunaan smartphone, seperti pengalaman hidup atau latar belakang sosial. Oleh karena itu, penelitian yang lebih holistik dan mendalam dapat membantu dalam memahami lebih baik faktor-faktor yang mempengaruhi empati pada mahasiswa.

c. Keterbatasan Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini hanya menggunakan kuisioner sebagai metode pengumpulan data. Hal ini dapat membatasi informasi yang dapat diperoleh dan menghasilkan jawaban yang tidak akurat. Selain itu, penggunaan kuisioner dapat mempengaruhi tingkat partisipasi responden karena kemungkinan adanya bias dalam pengisian kuisioner.

d. Masa Pandemi Covid-19

Penelitian ini dilakukan selama masa pandemi COVID-19 yang dapat mempengaruhi kondisi psikologis responden dalam mengisi data. Oleh karena itu, hasil penelitian ini mungkin tidak dapat digeneralisasi pada kondisi yang berbeda, seperti pada masa non-pandemi.

e. Keterbatasan Teknis

Penggunaan Google Form sebagai sarana penyebaran kuisioner mungkin memiliki keterbatasan teknis, seperti masalah akses internet atau kesalahan

teknis yang dapat mempengaruhi keakuratan data yang dikumpulkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, peneliti memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini mengenai pengaruh Smartphone Addiction terhadap Empati dari Masa Pandemi pada Mahasiswa Psikologi Angkatan 2020 sebagai berikut:

1. Mahasiswa Psikologi Angkatan 2020 rata-rata mengalami *smartphone addiction* dengan presentase 57% pada masa pandemi covid-19.
2. Perilaku Empati Mahasiswa Psikologi Angkatan 2020 berada di tingkat rendah dengan dominasi presentase sebesar 75% pada masa pandemi covid-19.
3. Adanya pengaruh positif *Smartphone Addiction* terhadap empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020.

Hasil dari penelitian ini tentu menjawab pertanyaan besar bahwa teknologi memang berkontribusi terhadap proses psikologis kita. Namun, dengan pengambilan keputusan yang tepat, adanya teknologi bukanlah sebagai ancaman yang berarti bagi psikologis kita. Tetapi jika kita lengah sedikit saja, maka kita akan terhanyut oleh ganasnya teknologi hingga melupakan jati diri kita sebagai manusia.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yakni sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020 diharapkan untuk mengatur kembali self-esteem dan self-control guna menghindari kecanduan terhadap smartphone. Pihak kampus juga diharapkan mampu memberikan tugas kepada mahasiswa yang tidak terlalu bergantung kepada smartphone.

2. Bagi Peneliti selanjutnya

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti selanjutnya khususnya peneliti yang berfokus untuk melakukan penelitian dalam masalah smartphone addiction dan empati dapat menggunakan variabel lain seperti motivasi, hasil akademik dan lain sebagainya sehingga dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan khususnya pada bidang psikologi pendidikan. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian yang memungkinkan hasil dari penelitian ini untuk dilakukan eksperimen terhadap pembelajaran dalam konteks berbasis online.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'anul Karim

- Agusta, D. (2016). Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan *Smartphone* Pada Siswa Di Smk Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *Fakultas Ilmu Pendidikan*.
- Al-Barashdi, H., Bouazza, A., & Jabur, N. (2015). *Smartphone Addiction Among University Undergraduates: A Literature Review* . *Journal Of Scientific Research And Reports*, 4 (3), 210-225.
- Alfitri, R., & Wildiatrilupi, R. V. (2020). Dampak Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Fisik Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Malang. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, Vol. 5, No. 2.
- Alto, P. (2016). *Smartphone Ownership And Internet Usage Continues To Climb In Emerging Economies*. *Pew Research Center*.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- Asih, G. Y., & Pratiwi, M. M. (2010). Perilaku Prosocial Ditinjau Dari Empati Dan Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus*, Volume I, No 1.
- Astarini, I. (2013). Peningkatan Empati Melalui Program Berbasis Penguatan Sumberdaya Psikologis Pada Siswi Kelas Vii Smp Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Uin Sunan Kalijaga*.
- Asy-Syaukani. (1992). *Nail Al-Authar Juz V*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2005). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial, Edisi Kesepuluh*. Jakarta : Erlangga.
- Batson, C. D., & Coke, J. S. (1981). Empathy: A Source Of Altruistic Motivation For Helping. *Lawrence Erlbaum Associates*, 167-187.
- Bian, M., & Leung, L. (2014). *Smartphone Addiction : Linking Loneliness, Shyness, Symptoms And Patterns Of Use To Social Capital*. *Media Asia*, 41 (2), 159-176.
- Bringham, J. C. (1991). *Social Psychology*. New York: Harper Colling Publisher Inc.

- Chak, K., & Leung, L. (2004). Shyness And Locus Of Control As Predictors Of Internet Addiction. *Cyber Psychology And Behavior*, 7 (5), 559-570.
- Chaplin, J. (2009). *Dictionary Of Psychology* (K. Kartono, Trans). Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Davis, M. H. (1983). Measuring Individual Differences In Empathy. *Journal Of Personality And Social Psychology*, Vol 132. No.2 397-410.
- Decety, J., & Lamm, C. (2006). Human Empathy Through The Lens Of Social Neuroscience. *The Scientific World Journal*.
- Feerman, C. B. (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal For Nurse Practitioners*, Pp.42-47.
- Goetz, J., Keltner, D., & Thomas, E. (2007). Compassion : An Evolutionary Analysis And Empirical Review. *Department Of Psychology University Of California*, 34-47.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence, Kecerdasan Emosional Mengapa Ei Lebih Penting Dari Iq*. Jakarta: Pt. Gramedia Pustaka Utama.
- Hadi, S. (2000). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Ugm.
- Hidayat, S., & Mustikasari. (2014). Kecanduan Penggunaan *Smartphone* Dan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Rik Ui. *Fakultas Rik Ui*.
- Hoffman, M. L. (2008). Empathy And Prosocial Behavior. In M. Lewis, J. M. Haviland-Jones, & L. F. Barrett (Eds.). *Handbook Of Emotions*, Pp. 440–455.
- Howe, D. (2015). *Empati : Makna Dan Pentingnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, E. B. (1999). Perkembangan Anak. Dalam M. Tjandrasa, & M. Zarkasih, *Perkembangan Anak* (Hal. Edisi Keenam). Jakarta: Erlangga.
- Indriasari, E. (2006). Meningkatkan Rasa Empati Siswa Melalui Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Pada Siswa Kelas Xi Ips 3 Sma 2 Kudus Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol 2, No 2.
- Internations Gmbh. (2019). *Expat Insider 2019: Ease Of Settling In Index*. Diambil Kembali Dari Internations: <https://www.internations.org/Expat-Insider/2019/Ease-Of-Settling-In-Index-39832>

- Isbaniyah, F. (2020). *Pedoman Kesiapsiagaan Menghadapi Infeksi Novel Coronavirus (2019-Ncov)*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Ri.
- Kurtines, W. M., & Gertwitz, J. L. (1992). *Moralitas, Perilaku Moral Dan Perkembangan Moral / Oleh William M. Kurtines, Jacob L. Gerwitz; Penterjemah, M.I. Soelaeman*. Jakarta: Ui Press.
- Kwon, M., Lee, J., Won, W., Park, J., & Hahn, C. (2013). Development And Validation Of A *Smartphone Addiction Scale (Sas)*. *Plos One*, 8 (2), E56936.
- Lafreniere, P. J. (2000). *Emotional Development: A Biosocial Perspective*. Wadsworth/Thomson Learning.
- Leung, L. (2007). Linking Psychological Attributes To *Addiction* And Improper Use Of The Mobile Phone Among Adolescent In Hong Kong. *Journal Of Children And Media*.
- Liu, C. Y., & Kuo, F. Y. (2007). A Study Of Internet *Addiction* Through The Lens Of The Interpersonal Theory. *Cyberpsychology & Behavior*, <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9951>.
- Microsoft. (2020). *Civility, Safety & Interaction Online*. Diambil Kembali Dari Microsoft News: <https://news.microsoft.com/wp-content/uploads/prod/sites/421/2020/02/digital-civility-2020-global-report.pdf>
- Morissan, M. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana.
- Mulyati, T., & Nrh, F. (2018). Kecanduan *Smartphone* Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Jenis Kelamin Pada Siswa Sma Maridasiswa Semarang. *Jurnal Empati*, Volume 7 (Nomor 4), Halaman 152-161.
- Park, C. (2014). The Conceptual Model On Smart Phone *Addiction* Among Early Childhood. *International Journal Of Social Science And Humanity*, 4(2):147-150.
- Pink, D. H. (2006). *A Whole New Mind: Why Right-Brainers Will Rule The Future*. New York: Riverhead Books.
- Prasetya, D. (2013). *Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Prasetyo, M. D. (2017). Hubungan Antara Nomophobia Dan Prososial Pada Mahasiswa Universitas. *University Of Muhammadiyah Malang*.

- Rahma, A. (2015). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Aktivitas. Vol.2.
- Ramadhani, I. R., Fathurrohman, I., & Fardani, M. A. (2020). Efek Penggunaan *Smartphone* Berkelanjutan Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, Vol.1 No. 2.
- Saam, Z. (2013). *Psikologi Konseling*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santrock, J. (2003). *Adolescence. Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, A. T., Ramdhani, N., & Eliza, M. (2015). Empati Dan Perilaku Merokok Di Tempat Umum. *Jurnal Psikologi*, <https://doi.org/10.22146/jpsi.7027>.
- Starcevic, V. (2013). Is Internet Addiction A Useful Concept? *Australian And New Zealand Journal Of Psychiatry*, 47(1).
- Stueber, K. R. (2006). *Rediscovering Empathy : Agency, Folk Psychology, And The Human Sciences*. London: Mit Press.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. M., & Endriyanto, P. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suryabrata, S. (2005). *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yogyakarta: Andi.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ulfah, M., & Rachmawati, A. (2013). *Pengaruh Permainan Sosiodrama Dalam Menumbuhkan Kemampuan Empati Pada Anak*. Diambil Kembali Dari Kudo: <https://kudo.tips/edoc/pengaruh-permainan-sosiodrama-dalam-menumbuhkan-kemampuan-empati-pada-anak-maria-ulfah-mira-aliza-rachmawati-intisari.html>
- Watson, D., & Clark, L. A. (1984). The Disposition To Experience Negative Aversive Emotional States. *Psychological Bulletin*, 96, 465-490.
- Young, K. S. (2007). Cognitive Behavior Therapy With Internet Addicts: Treatment Outcomes And Implications. *Cyberpsychology And Behavior*, 10: 671-679.

- Yuan, M. J. (2005). *What Is A Smartphone*. Diambil Kembali Dari Oreilly:
[Http://Www.Oreillynet.Com/Pub/A/Wireless/2005/08/23/Whatissmartphone.Html](http://Www.Oreillynet.Com/Pub/A/Wireless/2005/08/23/Whatissmartphone.Html)
- Yuwanto, L. (2010). Causes Of Mobile Phone Addiction. *Anima Indonesian Psychological Journal*, Vol. 25, No. 3, 225-229.
- Zikmund, W. G. (1997). *Business Research Methods (5 Th Ed)*. Orlando: The Dryden Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Skala Penelitian

1. Blueprint *Smartphone Addiction*

No.	KOMPONEN	VALID	TIDAK VALID
1.	<i>Gangguan Kehidupan Sehari-hari</i>	X1, X4, X5, X6, X8, X9,	X2, X3, X7, X10, X11, X12
2.	<i>Penarikan diri</i>	X13, X14, X15, X16, X19, X20, X22	X21
3.	<i>Toleransi</i>	X17, X18,	X23, X24
TOTAL		15	9

2. Blueprint *Empati*

No.	KOMPONEN	VALID	TIDAK VALID
1.	<i>Perspective Taking (PT)</i>	Y2, Y3, Y4, Y5, Y8, Y9, Y10	Y1, Y6, Y7, Y13, Y14
2.	<i>Fantasy (F)</i>	Y11, Y12, Y16, Y17, Y18, Y19, Y21, Y22, Y23, Y24	Y15, Y20-
3.	<i>Empathic Concern (EC)</i>	Y25, Y27, Y28, Y29, Y30, Y31	Y26, Y32
	<i>Personal Distress (PD)</i>	Y33, Y34, Y35, Y36, Y37	Y38, Y39, Y40
TOTAL		28	12

Lampiran II

Uji Validitas

1. Smartphone Addiction

Correlations		
		varX
X1	Pearson Correlation	.295*
	Sig. (2-tailed)	,014
	N	69
X2	Pearson Correlation	-,012
	Sig. (2-tailed)	,923
	N	69
X3	Pearson Correlation	,030
	Sig. (2-tailed)	,804
	N	69
X4	Pearson Correlation	.238*
	Sig. (2-tailed)	,049
	N	69
X5	Pearson Correlation	.347**
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	69
X6	Pearson Correlation	.395**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	69
X7	Pearson Correlation	,223
	Sig. (2-tailed)	,066
	N	69

X8	Pearson Correlation	.443**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X9	Pearson Correlation	.451**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X10	Pearson Correlation	,140
	Sig. (2-tailed)	,253
	N	69
X11	Pearson Correlation	,126
	Sig. (2-tailed)	,303
	N	69
X12	Pearson Correlation	,012
	Sig. (2-tailed)	,925
	N	69
X13	Pearson Correlation	.479**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X14	Pearson Correlation	.302*
	Sig. (2-tailed)	,012
	N	69
X15	Pearson Correlation	.631**

	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X16	Pearson Correlation	.660**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X17	Pearson Correlation	.429**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X18	Pearson Correlation	.595**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X19	Pearson Correlation	.282*
	Sig. (2-tailed)	,019
	N	69
X20	Pearson Correlation	.413**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69

X21	Pearson Correlation	,043
	Sig. (2-tailed)	,726
	N	69
X22	Pearson Correlation	.694**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X23	Pearson Correlation	,198
	Sig. (2-tailed)	,102
	N	69
X24	Pearson Correlation	,049
	Sig. (2-tailed)	,690
	N	69
varX	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	69

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

2. Empati

Correlations		
		varX
X1	Pearson Correlation	.295*
	Sig. (2-tailed)	,014
	N	69
X2	Pearson Correlation	-,012
	Sig. (2-tailed)	,923
	N	69
X3	Pearson Correlation	,030
	Sig. (2-tailed)	,804
	N	69
X4	Pearson Correlation	.238*
	Sig. (2-tailed)	,049
	N	69
X5	Pearson Correlation	.347**
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	69
X6	Pearson Correlation	.395**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	69
X7	Pearson Correlation	,223
	Sig. (2-tailed)	,066
	N	69
X8	Pearson Correlation	.443**
	Sig. (2-tailed)	,000

	N	69
X9	Pearson Correlation	.451**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X10	Pearson Correlation	,140
	Sig. (2-tailed)	,253
	N	69
X11	Pearson Correlation	,126
	Sig. (2-tailed)	,303
	N	69
X12	Pearson Correlation	,012
	Sig. (2-tailed)	,925
	N	69
X13	Pearson Correlation	.479**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X14	Pearson Correlation	.302*
	Sig. (2-tailed)	,012
	N	69
X15	Pearson Correlation	.631**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X16	Pearson Correlation	.660**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69

X17	Pearson Correlation	.429**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X18	Pearson Correlation	.595**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X19	Pearson Correlation	.282*
	Sig. (2-tailed)	,019
	N	69
X20	Pearson Correlation	.413**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X21	Pearson Correlation	,043
	Sig. (2-tailed)	,726

	N	69
X22	Pearson Correlation	.694**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	69
X23	Pearson Correlation	,198
	Sig. (2-tailed)	,102
	N	69
X24	Pearson Correlation	,049
	Sig. (2-tailed)	,690
	N	69
varX	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	69

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran III**Uji Reliabilitas****1. *Smartphone Addiction*****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.766	15

2. *Empati***Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.844	28

Lampiran IV

Analisis Data

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		69
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.60866096
Most Extreme Differences	Absolute	.104
	Positive	.104
	Negative	-.040
Test Statistic		.104
Asymp. Sig. (2-tailed)		.061 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

2. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Empati * Smartphone Addiction	Between Groups	(Combined)	2375,221	27	87,971	,657	,874
		Linearity	213,667	1	213,667	1,595	,214
		Deviation from Linearity	2161,554	26	83,137	,621	,900
	Within Groups		5491,417	41	133,937		
Total		7866,638	68				

3. Uji Regresi

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	213,667	1	213,667	1,871	.176 ^b
Residual	7652,971	67	114,223		
Total	7866,638	68			

a. Dependent Variable: Empati

b. Predictors: (Constant), *Smartphone Addiction*

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	42,752	6,935		6,164	,000
<i>Smartphone Addiction</i>	,229	,167	,165	1,368	,176

a. Dependent Variable: Empati

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.165 ^a	,027	,013	10,688

a. Predictors: (Constant), *Smartphone Addiction*

Lampiran V

Data Pengisian Skala

1. *Smartphone Addiction*

SUBJEK	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	TOTAL
Subjek 1	2	1	4	2	2	1	1	3	1	1	3	3	4	4	4	1	3	2	3	3	2	1	3	2	56
Subjek 2	2	4	1	3	1	2	3	1	3	1	2	3	4	4	1	1	4	3	3	4	3	4	1	2	60
Subjek 3	1	2	1	4	2	2	4	1	4	4	1	4	4	1	1	4	4	1	3	4	4	4	4	4	68
Subjek 4	4	2	1	4	3	3	4	2	3	2	4	3	1	3	4	3	4	3	4	4	1	4	1	4	71
Subjek 5	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	84
Subjek 6	2	3	4	1	4	2	2	3	4	2	3	3	2	2	1	2	2	1	4	4	3	3	3	4	64
Subjek 7	1	4	4	4	1	1	1	1	1	4	1	4	4	1	1	1	4	1	4	1	1	4	1	1	51
Subjek 8	2	4	1	3	1	2	3	4	4	3	1	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	3	2	3	67
Subjek 9	2	1	1	3	4	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	1	71
Subjek 10	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	57
Subjek 11	2	3	1	3	2	2	3	3	4	3	2	3	4	1	4	4	4	4	1	4	3	3	1	3	67
Subjek 12	1	2	3	1	1	2	2	4	2	2	4	4	3	3	3	2	4	1	4	4	1	2	4	1	60
Subjek 13	3	4	4	3	2	3	3	4	1	2	2	1	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	1	73
Subjek 14	1	4	4	1	3	1	2	3	3	1	3	3	2	1	2	2	2	1	3	3	3	3	4	3	58
Subjek 15	3	1	4	4	3	1	3	3	3	1	1	3	1	2	1	4	3	3	4	4	1	1	3	1	58
Subjek 16	4	1	4	4	4	2	3	3	3	2	1	3	1	1	1	4	3	4	4	4	1	2	3	1	63
Subjek 17	2	3	3	2	3	1	2	2	4	2	3	3	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	54
Subjek 18	3	1	3	2	1	2	3	3	2	1	1	2	2	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	66
Subjek 19	4	2	2	4	1	1	4	2	1	1	1	1	1	4	1	1	4	4	4	4	4	1	4	1	57
Subjek 20	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	59
Subjek 21	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	1	1	1	1	1	2	1	3	2	3	3	52
Subjek 22	4	1	1	1	2	4	4	4	4	1	2	1	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	73
Subjek 23	3	1	1	1	4	4	4	1	3	1	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	62
Subjek 24	2	1	1	3	1	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	4	3	2	2	3	3	53

SUBJEK	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	TOTAL	
Subjek 55	1	2	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	65	
Subjek 56	3	1	1	3	2	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	55	
Subjek 57	4	2	2	1	2	4	3	1	1	3	2	4	2	4	1	4	4	3	4	4	4	1	1	1	62	
Subjek 58	3	2	2	3	2	4	3	3	1	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	66	
Subjek 59	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	68	
Subjek 60	3	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	2	2	3	3	3	4	3	3	4	2	2	4	2	53	
Subjek 61	1	2	1	3	2	2	1	1	1	3	2	3	1	4	4	3	3	3	3	4	1	3	2	2	55	
Subjek 62	2	1	3	2	3	1	4	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	1	3	1	1	3	1	52	
Subjek 63	3	1	2	3	1	2	3	2	2	1	2	2	1	3	1	2	3	4	3	4	3	2	4	2	56	
Subjek 64	3	4	4	2	4	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	3	2	2	67	
Subjek 65	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	3	2	2	2	1	2	2	1	3	3	1	3	67	
Subjek 66	4	2	1	3	2	1	2	1	4	3	2	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	1	2	66	
Subjek 67	4	1	1	4	2	1	1	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	68
Subjek 68	4	1	2	1	3	4	3	1	4	1	1	4	4	2	4	3	4	3	4	3	1	3	4	2	66	
Subjek 69	4	2	4	1	2	1	4	4	1	2	2	1	1	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	66	

2. Empati

SUBJEK	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24
Subjek 1	3	2	2	1	1	3	1	1	2	2	1	1	3	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1
Subjek 2	4	1	3	1	3	4	1	1	3	3	1	1	4	2	1	1	1	1	3	2	2	4	3	1
Subjek 3	3	2	3	2	2	3	4	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2
Subjek 4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Subjek 5	3	2	1	2	2	4	1	1	3	3	3	3	2	3	2	1	1	2	1	3	2	2	2	2
Subjek 6	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	1	1	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2
Subjek 7	1	2	2	1	2	4	3	1	1	1	1	2	3	2	4	1	2	1	1	1	1	1	1	1
Subjek 8	3	2	2	2	2	2	4	1	1	2	1	1	2	3	1	1	2	1	2	3	3	3	2	3
Subjek 9	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	4	1	2	1	2	2	2	2	2	1	4
Subjek 10	1	3	2	1	3	3	3	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2

SUBJEK	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24
Subjek 11	3	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	2	2
Subjek 12	2	2	3	2	2	4	2	1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1
Subjek 13	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2
Subjek 14	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	3	1	2
Subjek 15	3	2	2	2	2	3	4	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	1	3
Subjek 16	3	1	2	1	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	4	1	1	1	2	1	2	1	2
Subjek 17	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3
Subjek 18	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
Subjek 19	1	2	2	1	2	3	3	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
Subjek 20	3	3	2	1	2	2	2	1	3	1	1	1	2	3	2	1	2	1	3	2	1	2	2	1
Subjek 21	3	2	1	1	2	3	3	2	2	2	1	2	3	3	1	3	1	1	2	2	2	2	2	3
Subjek 22	3	3	1	1	3	3	1	4	1	2	2	2	4	4	1	4	1	1	2	2	1	1	1	3
Subjek 23	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3
Subjek 24	4	3	2	2	4	4	3	2	3	3	1	2	3	4	1	1	2	2	3	2	3	1	2	3
Subjek 25	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Subjek 26	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1
Subjek 27	4	1	1	2	2	4	2	2	1	1	2	2	4	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2
Subjek 28	3	2	4	2	4	3	2	2	4	4	2	2	3	1	2	2	2	2	4	1	1	3	4	2
Subjek 29	4	1	4	1	1	4	3	1	1	1	2	1	4	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1
Subjek 30	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Subjek 31	4	1	2	1	1	3	2	2	4	4	4	4	1	4	1	2	2	1	2	4	1	1	1	1
Subjek 32	1	1	1	1	1	4	2	1	1	1	2	2	4	1	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1
Subjek 33	2	1	1	2	1	3	4	2	2	2	2	1	4	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2
Subjek 34	4	1	1	1	1	1	3	2	2	1	2	2	1	4	2	2	1	2	1	4	4	4	1	4
Subjek 35	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	1	1	1	1	1	2	3
Subjek 36	2	4	1	2	4	4	4	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1
Subjek 37	4	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	4	1	4	4	1	1
Subjek 38	1	1	4	1	1	3	1	2	2	2	2	2	1	4	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2
Subjek 39	4	1	1	1	1	4	1	2	1	1	1	1	4	1	1	2	1	1	1	4	1	1	1	1
Subjek 40	1	1	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	2	1	1	4	1	1	4	2	1

SUBJEK	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24
Subjek 41	4	1	1	1	1	4	3	2	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	2	1	2	4
Subjek 42	4	2	1	2	1	4	4	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	2	1
Subjek 43	1	1	4	4	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	1	4	4	1	1	1	4
Subjek 44	4	1	4	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4
Subjek 45	2	1	1	2	1	4	4	1	1	2	2	2	1	4	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
Subjek 46	4	4	1	2	1	1	1	2	4	2	2	2	1	4	1	2	1	2	4	1	2	1	1	2
Subjek 47	4	1	2	2	1	4	4	1	1	1	2	1	4	4	2	4	2	2	1	1	1	1	1	4
Subjek 48	4	4	2	2	4	4	2	3	2	1	1	1	3	3	2	3	2	2	1	1	2	2	2	4
Subjek 49	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	1	2	4	1	1	4	1	1	1	4	1	4	1	4
Subjek 50	3	4	1	1	3	3	4	1	4	4	2	1	4	3	2	2	1	1	4	1	4	2	1	4
Subjek 51	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Subjek 52	1	1	2	1	1	4	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	4	1	4	1	1	1	2
Subjek 53	4	2	1	1	2	3	2	1	1	2	2	1	4	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1
Subjek 54	4	2	3	2	3	3	1	2	3	4	1	2	4	1	1	2	1	2	3	1	2	3	3	2
Subjek 55	4	1	3	1	1	3	4	1	1	2	1	1	4	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Subjek 56	4	2	2	1	2	1	2	2	1	3	1	2	2	4	3	1	2	2	1	2	1	2	2	1
Subjek 57	4	2	1	1	2	4	2	1	3	4	3	3	1	3	2	2	1	2	2	3	2	1	2	2
Subjek 58	2	1	2	1	2	4	1	1	2	1	1	2	3	1	2	1	2	1	3	1	2	4	2	1
Subjek 59	2	2	1	2	1	4	4	2	2	1	2	1	4	2	3	2	1	1	2	2	2	1	2	2
Subjek 60	4	2	2	1	2	1	4	1	2	2	2	1	2	4	1	2	2	1	1	3	4	3	2	4
Subjek 61	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	4
Subjek 62	2	3	1	2	3	4	4	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1
Subjek 63	4	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	3	1	4	4	2	2
Subjek 64	1	1	3	2	1	3	1	1	1	2	2	2	2	3	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1
Subjek 65	4	1	2	1	2	4	2	2	1	2	1	2	4	2	1	2	2	1	2	4	2	1	1	2
Subjek 66	1	1	2	2	2	2	1	4	1	2	2	2	1	1	4	1	2	2	4	1	1	3	1	2
Subjek 67	2	3	3	3	3	2	1	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	2
Subjek 68	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2
Subjek 69	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2

SUBJEK	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	Y31	Y32	Y33	Y34	Y35	Y36	Y37	Y38	Y39	Y40	TOTAL
Subjek 1	1	1	3	3	4	4	4	1	3	2	3	3	2	1	3	2	56
Subjek 2	3	1	2	3	4	4	1	1	4	3	3	4	3	4	1	2	60
Subjek 3	4	4	1	4	4	1	1	4	4	1	3	4	4	4	4	4	68
Subjek 4	3	2	4	3	1	3	4	3	4	3	4	4	1	4	1	4	71
Subjek 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	84
Subjek 6	4	2	3	3	2	2	1	2	2	1	4	4	3	3	3	4	64
Subjek 7	1	4	1	4	4	1	1	1	4	1	4	1	1	4	1	1	51
Subjek 8	4	3	1	3	4	2	4	4	3	4	1	3	3	3	2	3	67
Subjek 9	1	4	4	4	1	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	1	71
Subjek 10	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	57
Subjek 11	4	3	2	3	4	1	4	4	4	4	1	4	3	3	1	3	67
Subjek 12	2	2	4	4	3	3	3	2	4	1	4	4	1	2	4	1	60
Subjek 13	1	2	2	1	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	1	73
Subjek 14	3	1	3	3	2	1	2	2	2	1	3	3	3	3	4	3	58
Subjek 15	3	1	1	3	1	2	1	4	3	3	4	4	1	1	3	1	58
Subjek 16	3	2	1	3	1	1	1	4	3	4	4	4	1	2	3	1	63
Subjek 17	4	2	3	3	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	54
Subjek 18	2	1	1	2	2	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	66
Subjek 19	1	1	1	1	1	4	1	1	4	4	4	4	4	1	4	1	57
Subjek 20	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	59
Subjek 21	3	2	3	2	3	1	1	1	1	1	2	1	3	2	3	3	52
Subjek 22	4	1	2	1	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	73
Subjek 23	3	1	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	62
Subjek 24	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	4	3	2	2	3	3	53
Subjek 25	2	4	1	3	1	3	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	58
Subjek 26	2	1	2	4	2	1	1	1	4	1	3	1	4	1	1	2	50
Subjek 27	3	2	3	2	4	1	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	71
Subjek 28	4	2	1	4	3	3	2	2	3	4	4	3	4	3	2	1	64
Subjek 29	3	1	2	2	3	3	4	4	4	4	3	4	1	4	3	1	68
Subjek 30	2	2	2	1	1	4	4	4	3	4	4	3	1	1	3	1	59

SUBJEK	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	Y31	Y32	Y33	Y34	Y35	Y36	Y37	Y38	Y39	Y40	TOTAL
Subjek 31	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	60
Subjek 32	3	1	4	4	1	1	2	1	1	2	3	3	4	4	4	3	60
Subjek 33	4	2	2	4	2	1	2	3	4	4	3	3	2	2	4	2	70
Subjek 34	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	1	74
Subjek 35	4	2	1	2	3	4	3	3	4	4	4	3	2	4	3	2	68
Subjek 36	1	4	1	4	1	4	1	1	1	4	2	4	2	2	4	2	56
Subjek 37	1	4	1	1	1	1	1	1	4	1	3	4	1	1	4	4	51
Subjek 38	2	3	4	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	53
Subjek 39	2	1	3	1	2	1	2	2	2	1	2	1	3	2	2	3	48
Subjek 40	3	2	1	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	67
Subjek 41	1	2	1	1	1	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	64
Subjek 42	4	4	2	2	1	1	1	4	2	3	2	2	3	4	2	3	64
Subjek 43	3	4	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	2	72
Subjek 44	3	4	2	4	3	1	3	3	4	3	2	4	4	4	1	4	69
Subjek 45	2	3	2	3	1	4	1	1	1	1	2	4	1	1	1	1	49
Subjek 46	4	2	1	3	4	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	70
Subjek 47	1	4	1	4	2	3	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	51
Subjek 48	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	4	2	4	71
Subjek 49	4	3	1	3	4	3	4	4	4	3	4	3	1	4	4	1	72
Subjek 50	2	3	2	3	2	4	4	4	4	4	3	4	2	3	2	2	68
Subjek 51	3	1	2	1	4	3	4	4	3	3	3	4	1	3	4	1	68
Subjek 52	1	1	2	3	1	1	1	1	3	2	3	1	4	2	2	2	47
Subjek 53	2	4	1	1	3	3	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	70
Subjek 54	1	1	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	79
Subjek 55	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	65
Subjek 56	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	55
Subjek 57	1	3	2	4	2	4	1	4	4	3	4	4	4	1	1	1	62
Subjek 58	1	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	66
Subjek 59	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	68
Subjek 60	1	1	1	2	2	3	3	3	4	3	3	4	2	2	4	2	53

SUBJEK	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	Y31	Y32	Y33	Y34	Y35	Y36	Y37	Y38	Y39	Y40	TOTAL
Subjek 61	1	3	2	3	1	4	4	3	3	3	3	4	1	3	2	2	55
Subjek 62	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	1	3	1	1	3	1	52
Subjek 63	2	1	2	2	1	3	1	2	3	4	3	4	3	2	4	2	56
Subjek 64	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	3	2	2	67
Subjek 65	4	4	4	3	3	2	2	2	1	2	2	1	3	3	1	3	67
Subjek 66	4	3	2	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	1	2	66
Subjek 67	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	68
Subjek 68	4	1	1	4	4	2	4	3	4	3	4	3	1	3	4	2	66
Subjek 69	1	2	2	1	1	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	66

**PENGARUH *SMARTPHONE ADDICTION* TERHADAP EMPATI DITINJAU DARI
MASA PANDEMI COVID-19 PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI TAHUN
ANGKATAN 2020**

M. Hasim Asyhari

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

psy.hasimasyhari@gmail.com

Abstrak

Pandemi *covid-19* memaksa kita semua untuk menggunakan teknologi. Seperti perkuliahan dan kegiatan lainnya yang beralih menjadi virtual. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi kita untuk bertahan baik secara fisik maupun psikologis dari pengaruh teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan kontribusi teknologi terhadap psikologis manusia dengan memaparkan pengaruh *smartphone addiction* terhadap perilaku empati selama masa pandemic covid-19 pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020. Penelitian ini mengambil subjek dari mahasiswa Fakultas Psikologi tahun angkatan 2020 yang telah melaksanakan kegiatan perkuliahan secara virtual dan sebagian besar aktivitasnya melibatkan *smartphone*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan proses analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Kategori *smartphone addiction* Mahasiswa Psikologi Angkatan 2020 Fakultas Psikologi UIN Malang dominan pada kategori sedang menunjukkan presentase 57% pada masa pandemi covid-19. Kategori Empati Mahasiswa Psikologi Angkatan 2020 berada di tingkat rendah dengan dominasi presentase sebesar 75% pada masa pandemi covid-19. Berlandaskan hasil analisa regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,175 > \text{probabilitas } 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti bahwa “Tidak terdapat pengaruh antara *Smartphone Addiction* terhadap Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi tahun angkatan 2020”.

Kata Kunci: *Smartphone Addiction*, Empati, *covid-19*

The Effect of Smartphone Addiction on Empathy during the COVID-19 Pandemic among Students of the Faculty of Psychology, 2020 Cohort, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

M. Hasim Asyhari

Faculty of Psychology, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang

psy.hasimasyhari@gmail.com

Abstract

The COVID-19 pandemic has forced us all to use technology, such as virtual lectures and other activities. This is certainly a challenge for us to survive both physically and psychologically from the influence of technology. This study aims to prove the contribution of technology to human psychology by examining the influence of smartphone addiction on empathy behavior during the COVID-19 pandemic among students of the Faculty of Psychology, 2020 cohort. This study selected students of the Faculty of Psychology, 2020 cohort, who had attended virtual lectures and most of their activities involved smartphones. This study used a quantitative research method with a simple linear regression analysis process. The results of this study showed that: the category of smartphone addiction of the 2020 cohort students of the Faculty of Psychology at UIN Malang was mostly in the moderate category with a percentage of 57% during the COVID-19 pandemic. The level of empathy of the 2020 cohort students of the Faculty of Psychology was at a low level with a dominant percentage of 75% during the COVID-19 pandemic. Based on the results of the simple linear regression analysis, the significance value (Sig.) was $0.175 >$ probability of 0.05, thus it can be concluded that H_0 is accepted and H_a is rejected, which means that "There is no influence of Smartphone Addiction on Empathy among students of the Faculty of Psychology, 2020 cohort".

Keywords: Smartphone Addiction, Empathy, COVID-19.

Pendahuluan

Pada awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan wabah global berupa corona virus disease 2019 atau covid-19. Fenomena tersebut tentu mempengaruhi berbagai aspek perilaku manusia, termasuk dalam aspek komunikasi dan Pendidikan. Sebelumnya, pola komunikasi masih dapat dilakukan secara face to face, bertemu dan saling sapa. Namun, sejak adanya covid-19 ini pola komunikasi terbatas pada komunikasi jarak jauh.

Menurut Alvara Research Center, penggunaan internet di Indonesia meningkat secara signifikan selama pandemi Covid-19. Belanja masyarakat untuk kebutuhan internet pada tahun 2020 meningkat menjadi 8,1 persen dari 6,1 persen tahun sebelumnya. Dalam penggunaan internet, sebagian besar adalah pengguna berat dengan penggunaan 4-6 jam per hari mencapai 29,0 persen, diikuti oleh pengguna kecanduan internet dengan penggunaan antara 7-10 jam per hari sebanyak 20,8 persen, 11-13 jam per hari sebanyak 12,1 persen, dan di atas 13 jam sebanyak 15,8 persen ((Institution), 2020).

Survey diatas telah menjadi bukti kuat bahwasannya masa pandemi covid-19 ini berdampak pada frekuensi pemakaian *smartphone* yang meningkat. Penggunaan *smartphone* akan memberikan indikasi tersendiri jika telah memakai secara berlebihan. Dampak ini dapat berupa dampak secara fisik, emosi, maupun mental seseorang. Penggunaan secara berlebih akan mengakibatkan penggunanya mengalami kecanduan atau adiksi terhadap frekuensi pemakaian *smartphone*.

Kebiasaan ingin selalu terhubung dengan *smartphone* yang sangat tinggi dapat mengalahkan segalanya, terutama dalam situasi komunikasi. Menurut hasil survei dari Alto, 68% masyarakat di Amerika merasa tidak dihargai jika seseorang mengalihkan fokusnya pada *smartphone* saat makan malam perusahaan (Alto, 2016). Problem dari pengabaian diri dari seseorang yang mengalihkan fokusnya pada *smartphone* lebih sulit dalam lingkup dunia pendidikan. Worthman, dkk (2009) mengklaim bahwa nada dering ponsel dapat mengganggu kinerja mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun hanya sebatas pesan teks telepon yang tidak bersuara dan tidak terlalu jelas mengganggu pembelajaran.

Dari beberapa fenomena diatas, dapat disimpulkan bahwa fenomena pengabaian diri dari orang yang mengalihkan fokusnya pada *smartphone* ((Alto, 2016), menyebabkan terganggunya kinerja pendidikan dan kurangnya rasa empati. Menurut penjelasan Davis dalam Stueber, empati adalah kemampuan seseorang untuk memasuki situasi dan pikiran orang lain. Seseorang dapat

memahami perspektif orang lain dan memberikan respons emosional yang sesuai dengan orang tersebut (Stueber, 2006). Menurut Carl Rogers yang dijelaskan oleh Howe, ada dua konsepsi tentang empati. Pertama, empati melibatkan pengamatan dan pemahaman seksama terhadap kerangka berpikir internal orang lain. Kedua, dalam memahami orang lain, seseorang seolah-olah memasuki dunia orang tersebut dan mampu merasakan dan memahami seperti apa yang dirasakan dan dialami oleh orang tersebut tanpa kehilangan identitas dirinya. Terdapat dua komponen dalam empati, masing-masing terdiri dari dua aspek yang menjelaskan setiap komponen (Howe, 2015).

Salah satu faktor yang mempengaruhi adiksi *smartphone* yaitu, adanya permasalahan sosial. Rendahnya self-esteem, peristiwa traumatik, konflik dengan keluarga, dan keterampilan sosial yang rendah (Liu & Kuo, 2007). Seseorang yang memiliki kemampuan sosial yang baik dapat berinteraksi dengan efektif bersama orang lain, memiliki kemampuan empati yang baik, dan mampu membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain. Keterampilan empati adalah salah satu keterampilan sosial yang sangat penting bagi individu (Howe, 2015).

Rahma dalam penelitiannya menyatakan bahwa saat ini, mahasiswa lebih condong kepada sikap apatis, individualistik, dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar serta kurangnya rasa empati terhadap sesama. Terbukti bahwa *smartphone* memiliki pengaruh yang signifikan, yaitu sebesar 79% terhadap perilaku empati. Hal ini membuktikan betapa prihatinnya kondisi perilaku empati pada mahasiswa saat ini yang lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain *smartphone* (Rahma, 2015).

Sebuah penelitian tentang kecanduan *smartphone* juga pernah dilakukan di Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang, yang dipublikasikan dalam jurnal Empati pada tahun 2017. Temuan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara empati dan kecanduan *smartphone* pada mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dan Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang. Hasil akhir menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat empati seseorang, maka semakin rendah tingkat kecanduan *smartphone*. Sebaliknya, semakin rendah tingkat empati, maka semakin tinggi tingkat kecanduan *smartphone*. Individu yang memiliki kontrol diri dan keterampilan sosial yang tinggi cenderung memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang rendah, karena mereka mampu mengatur waktu penggunaan *smartphone* dengan baik. (Pinasti & Kustanti, 2017).

Pada penelitian ini, sesuai dengan definisi yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti ingin membuktikan adanya perbedaan perilaku *smartphone* addiction yang ditinjau dari masa pandemic

covid-19. Mahasiswa Baru (Maba) 2020 saat ini merupakan masa peralihan yang dapat dikatakan sebagai masa terberat. Hal ini telah dipaparkan oleh beberapa Maba yang kepada peneliti. Fakta yang ditemukan di lapangan, banyak Maba yang mengeluhkan tentang masa akademik yang harus dijalannya secara virtual atau online. Maba yang seharusnya mengikuti program perkuliahan secara offline hadir di kampus harus bersabar diri dan mengikuti perkuliahan secara daring (dalam jaringan). Sebelum masa perkuliahan, Maba telah menjalani masa lockdown selama lebih dari 3 bulan dan berdiam diri dirumah masing-masing sesuai dengan aturan dari pemerintah.

Sejak terjadinya pandemic coronavirus disease pada akhir 2019 lalu atau yang bisa disebut dengan covid-19 menyebabkan perubahan yang signifikan dalam beberapa aspek kehidupan. Salah satunya adalah pendidikan. Sesuai peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta yang di dalamnya memuat peraturan tentang penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh maka membuat teknis pembelajaran menjadi berubah 180°. Dari yang sebelumnya teknis pendidikan secara konvensional, sekarang berubah menjadi kuliah online melalui media virtual. Hal ini dapat meningkatkan kuantitas para mahasiswa dalam menggunakan gadget khususnya *smartphone* (Peraturan No. 7, Tentang Pembubaran Dan Pencabutan Izin Perguruan Tinggi. Kemdikbud.Go.Id, 2020).

Penggunaan *smartphone* dalam masa pandemi covid-19 tentu juga memiliki alasan kuat. Semua pelajar harus menggunakan *smartphone* untuk dapat mengakses pelajaran dan mengikuti proses pembelajaran secara virtual (online). Penggunaan *smartphone* karena kebutuhan yang mendesak dapat dikatakan berbeda dari kecanduan *smartphone*. Namun, akibat keadaan yang mengharuskan pelajar dan mahasiswa memakai *smartphone*, maka tidak menutup kemungkinan pada akhirnya memiliki rasa kecanduan terhadap *smartphone*.

Hal ini telah mengakibatkan perubahan pola hidup untuk sebagian besar manusia. Beberapa Maba memaparkan dampak yang mereka alami selama masa pandemic covid-19 ini. Salah seorang maba menyatakan bahwa dengan sistem pendidikan saat ini yang mengharuskan semuanya online membuat dirinya hampir tidak dapat melepas *Smartphone* dalam waktu singkat. Frekuensi penggunaan *Smartphone* menjadi meningkat jika dibandingkan dengan masa sebelum pandemic. Beberapa kerabat dan orang disekitarnya beranggapan yang berbeda jika dirinya terlalu sering memakai *Smartphone*. Sebagian beranggapan positif dan sebagian lainnya beranggapan negatif. Namun ketika orang disekitarnya mengajak untuk bersosialisasi atau meminta pertolongan, dia

merasa sangat berat untuk mewujudkan permintaan tersebut. Dilain sisi, dirinya akan sangat tertarik terhadap perilaku negatif yang tersebar di Media Sosial, dirinya langsung memberikan respon baik yang negatif maupun negative.

Selain itu, topik ini juga memiliki implikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari, karena semakin banyak orang yang kecanduan *smartphone* dan hal ini dapat mempengaruhi hubungan sosial mereka. Oleh karena itu, sebuah penelitian yang menginvestigasi pengaruh *smartphone* addiction terhadap perilaku empati dapat memberikan wawasan dan rekomendasi praktis bagi masyarakat dalam mengurangi risiko kecanduan *smartphone* dan meningkatkan kemampuan empati mereka. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh antara *smartphone addiction* terhadap perilaku empati selama masa pandemic covid-19 pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020.

Metode

Subjek

Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan adalah Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Populasi yang tercakup dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Psikologi Tahun Akademik 2020 dengan total jumlah populasi adalah 302 Mahasiswa. Dan sampel pada penelitian ini diambil dari 25% populasi, yaitu 69 subjek yang berperan sebagai sampel. Terdapat dua skala yang digunakan dalam penelitian ini yakni, skala *smartphone addiction* (Kwon), dan skala perilaku empati (Davis). Skala yang digunakan oleh peneliti adalah hasil dari adaptasi modifikasi skala yang disusun oleh ketiga tokoh tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Estimasi validitas dan reliabilitas dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 23 dengan cara korelasi aitem-total yang dapat dihitung dengan formula koefisien korelasi *product-moment pearson*. Uji validitas juga dilakukan pada 69 responden dengan hasil variabel *smartphone addiction* yang terdiri dari 15 item valid, dan variabel perilaku empati yang terdiri dari 28 item valid. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan teknik *alpha cronbach* dengan hasil berikut:

Variabel	Nilai Alpha	Jumlah Aitem	Kategori
<i>Smartphone addiction</i>	0,766	15	Reliabel
Empati	0,844	28	Reliabel

Tabel 1 Hasil uji reliabilitas

Hasil kategorisasi pada variabel *smartphone addiction* dengan total responden berjumlah 69, sebanyak 10 (14.5%) responden masuk di kategori *smartphone addiction* rendah. Sedangkan kategorisasi Sedang mendominasi dengan subjek sebanyak 39 (56.5%) responden. Dan yang kategorisasi Tinggi sebanyak 20 responden dengan presentase 29.0%. Pada variabel perilaku empati responden tergolong empati yang rendah sangat mendominasi dengan jumlah 52 responden dengan presentase sebesar 75.4%. Sedangkan untuk kategorisasi sedang terdapat 16 responden dengan presentase 23.2%. Responden dengan kategorisasi tinggi tergolong sedikit hanya 1 responden presentase 1.4%.

Sebelum melakukan uji hipotesis peneliti terlebih dahulu melakukan uji asumsi klasik, yakni (a) uji normalitas dengan teknik One-Sample Kolmogorov-Smirnov dengan nilai signifikansi sebesar 0,061 yang memiliki arti jika nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Maka data tersebut dapat dinyatakan sebagai data yang berdistribusi normal dengan dasar pengambilan keputusan nilai $\text{sig} > 0,05$. (b) Uji linear dilakukan dengan teknik test of linearity dengan nilai nilai signifikansi pada variabel *smartphone addiction* terhadap perilaku empati sebesar 0,900 yang memiliki arti nilai signifikansi pada variabel tersebut lebih besar dari 0,05. Maka hubungan pada variabel tersebut dapat dinyatakan sebagai variabel yang memiliki hubungan bersifat linear, dengan dasar pengambilan keputusan yakni, nilai $\text{sig} > 0,05$.

Pada uji hipotesis dilakukan guna untuk memberi keputusan terhadap hipotesis yang telah dibuat oleh peneliti yakni, dapat diterima atau ditolak. Dalam penelitian ini uji hipotesis yang dilakukan adalah sebagai berikut (a) uji regresi linear sederhana menghasilkan nilai R Square sebesar 0,165 yang berarti terdapat pengaruh antara *smartphone addiction* terhadap perilaku empati sebesar 16,5% sedangkan sisanya sebesar 83,5 % empati yang dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Pada keterangan konstan ditunjukkan dengan angka sebesar 0,229 yang memiliki arti jika dalam penelitian tidak terdapat variabel *smartphone addiction* maka nilai konsisten pada variabel perilaku empati adalah sebesar 0,229. Pada keterangan koefisien regresi *smartphone addiction* ditunjukkan dengan nilai sebesar 42,752 yang memiliki arti yaitu, setiap variabel *smartphone addiction* bertambah sebesar 1% maka perilaku empati akan mengalami peningkatan sebesar 42,752 dan nilai koefisien yang bertanda positif maka pengaruh *smartphone addiction* terhadap perilaku empati berpengaruh secara positif. Dengan demikian persamaan regresi tersebut adalah, $Y = 0,229 + 42,752X$. Sedangkan untuk nilai signifikansi menunjukkan angka $0,000 < \text{probabilitas} < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar 6,164 > nilai t

tabel 1,998. Sehingga dapat dinyatakan jika H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu, terdapat pengaruh pada variabel *smartphone addiction* terhadap perilaku empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020.

Diskusi

Penggunaan *smartphone* saat ini juga sangat penting untuk memenuhi kebutuhan akademik. Akibat polemik dari pandemi covid- 19 ini, pembelajaran dan teknis akademik lainnya harus dilaksanakan secara virtual(online). Sedangkan gadget yang paling relevan digunakan memenuhi kebutuhan akademik adalah *smartphone*. Mulai dari kelas online, absen, maupun mengerjakan dan mengumpulkan tugas dapat dilaksanakan hanya menggunakan *smartphone*. Hal ini selaras dengan anjuran pemerintah Sesuai peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 7 Tahun 2020, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta yang di dalamnya memuat peraturan tentang penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh maka membuat teknis pembelajaran menjadi berubah 180°. Dari yang sebelumnya teknis pendidikan secara konvensional, sekarang berubah menjadi kuliah online melalui media virtual. Hal ini dapat meningkatkan kuantitas para mahasiswa dalam menggunakan gadget khususnya *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* juga dibutuhkan dalam lingkup sosial. Pemerintah saat ini masih menganjurkan untuk tetap dirumah dan meminimalisir pergi ke khalayak ramai. Sebelumnya pemerintah juga menetapkan untuk lockdown wilayah. Maka dari itu, bentuk komunikasi yang bisa dilakukan hanya melalui online. Gadget yang dapat diandalkan dalam komunikasi sehari-hari adalah *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* atas dasar kebutuhan belum tentu dapat disebut sebagai kecanduan *smartphone*. Seperti kebutuhan karena kerja work from home (WFH), kuliah atau kelas online, kegiatan entrepreneur online maupun kegiatan-kegiatan lainnya yang berbasis online. Namun yang perlu diperhatikan, dari dasar kebutuhan tersebut bisa jadi nantinya akan menjadi kecanduan dan ketergantungan.

Hasil penelitian Rahma menyatakan bahwa saat ini, mahasiswa lebih condong kepada sikap apatis, individualistik, dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar serta kurangnya rasa empati terhadap sesama. Terbukti bahwa *smartphone* memiliki pengaruh yang signifikan, yaitu sebesar 79% terhadap perilaku empati. Hal ini membuktikan betapa prihatinnya kondisi perilaku empati pada mahasiswa saat ini yang lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain *smartphone* (Rahma, 2015).

Senada dengan penelitian ini membuktikan bahwa variabel *smartphone addiction* memang memiliki pengaruh terhadap perilaku empati. Namun, penelitian ini memberikan hasil bahwa *smartphone addiction* selama pandemi covid-19 memberikan pengaruh yang positif terhadap perilaku empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020. Karena selama masa pandemi covid-19, seluruh aktivitas offline baik dalam lingkup pendidikan maupun lingkup bersosial harus dialihkan secara daring. Maka dari itu, penggunaan *smartphone* dengan frekuensi yang tinggi tentu merevitalisasi gaya komunikasi antar mahasiswa untuk mempertahankan rasa bersosial mereka. Terlebih dalam mengungkapkan rasa empati yang mau tidak mau memang harus disampaikan secara daring melalui layanan komunikasi di *smartphone*.

Penelitian ini justru membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif antara *smartphone addiction* terhadap empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2020. Hal ini merupakan bentuk peralihan *new-normal life* dalam masa pandemic covid-19. Hampir semua lini mengharuskan mahasiswa untuk menggunakan *smartphone*. Baik untuk aktifitas sehari-hari, akademik, sosial, bahkan dalam kegiatan agama pun menggunakan *smartphone* sebagai media pelaksanaannya.

Terlalu sering menggunakan *smartphone* tentu akan membuat penggunanya menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitar, menjadi sombong, tidak peduli terhadap orang lain, hingga melakukan hal yang merugikan. Kemudian dampak negatif dari kecanduan *smartphone* yaitu rasa empati kepada orang lain juga semakin berkurang karena ketidakpeduliannya terhadap orang lain dan lingkungan sekitar (Prasetya, 2013). Namun, karena manusia adalah makhluk sosial yang sangat membutuhkan orang lain dalam kehidupannya, tentu memaksa setiap manusia untuk menggunakan *smartphone* mereka demi mempertahankan komunikasi dengan orang lain. Bahkan penggunaan *smartphone* dengan frekuensi tinggi lebih banyak teralihkan untuk kebutuhan sosial dan kebutuhan produktif lainnya seperti kegiatan akademik, konten kreator, aktifitas jual beli dan kegiatan lainnya yang dilakukan melalui *smartphone*.

Kemampuan individu dalam hal keterampilan sosial yang baik memungkinkan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, menunjukkan empati yang baik, dan menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain. Empati adalah salah satu jenis keterampilan sosial yang krusial bagi setiap individu. (Howe, 2015). Hasil penelitian Davis & Kraus menemukan, seseorang yang memiliki sikap empati cenderung lebih toleran dan dapat menyesuaikan diri dengan orang lain. Tingkat empati yang tinggi meningkatkan kemungkinan seseorang untuk

membantu orang lain, bahkan jika itu berarti mengorbankan kepentingan pribadi. (Goetz, Keltner, & Thomas, 2007).

Menurut Howe (2015) seseorang dapat berinteraksi secara efektif dengan orang lain ketika memiliki keterampilan sosial yang kuat. Selain itu, individu tersebut mampu menunjukkan empati yang baik terhadap orang lain dan juga memiliki kemampuan untuk membangun hubungan yang positif dan harmonis. Empati adalah satu dari beberapa keterampilan sosial yang penting bagi setiap orang. Kemudian menurut Goetz, Keltner & Thomas (2010) individu yang memiliki rasa empati yang lebih besar kemungkinan bisa untuk membantu sesama walaupun harus mengesampingkan kepentingan pribadi.

Pada situasi saat ini pun, empati belum dapat diketahui secara pasti jika hanya memandang dari sudut virtual saja. Mereka yang menggunakan *smartphone* belum tentu merasakan kecanduan dalam penggunaannya. Tapi dikarenakan situasi dan kebutuhan yang mengharuskan mereka memakai *smartphone*. Berbeda cerita jika kita memandang pada mereka yang memang menggunakan *smartphone* karena kecanduan, hingga melupakan dunia sosialnya, bermain *smartphone* hingga larut dan melupakan waktu bahkan banyak tugas maupun kewajiban yang terlantar karena terlalu berlebihan bermain *smartphone*. Mereka yang mengalami *smartphone addiction* dapat dipastikan bahwa mereka juga memiliki empati yang rendah.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis dan diskusi yang telah dilakukan kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut: 1) Tingkat variabel *smartphone addiction* dengan total responden berjumlah 69, sebanyak 10 (14.5%) responden masuk di kategori *smartphone addiction* rendah. Sedangkan kategorisasi Sedang mendominasi dengan subjek sebanyak 39 (56.5%) responden. Dan yang kategorisasi Tinggi sebanyak 20 responden dengan presentase 29.0%. 2) Tingkat variabel perilaku empati responden tergolong empati yang rendah sangat mendominasi dengan jumlah 52 responden dengan presentase sebesar 75.4%. Sedangkan untuk kategorisasi sedang terdapat 16 responden dengan presentase 23.2%. Responden dengan kategorisasi tinggi tergolong sedikit hanya 1 responden presentase 1.4%. 3) Terdapat pengaruh positif dan signifikan pada pengaruh *smartphone addiction* terhadap perilaku empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Tahun Angkatan 2020. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 dan nilai koefisien beta sebesar 42,752 yang artinya jika semakin tinggi *smartphone addiction* Mahasiswa Fakultas Psikologi Tahun Angkatan 2020 maka perilaku empati mahasiswa juga semakin tinggi.

Daftar pustaka

- Alto, P. (2016). *Smartphone Ownership And Internet Usage Continues To Climb In Emerging Economies*. Pew Research Center.
- Davis, M. H. (1983). Measuring Individual Differences In Empathy. *Journal Of Personality And Social Psychology*, Vol 132. No.2 397-410.
- Goetz, J., Keltner, D., & Thomas, E. (2007). Compassion : An Evolutionary Analysis And Empirical Review. *Department Of Psychology University Of California*, 34-47.
- Howe, D. (2015). *Empati : Makna Dan Pentingnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Internations Gmbh. (2019). *Expatriate Insider 2019: Ease Of Settling In Index*. Diambil Kembali Dari Internations: <https://www.internations.org/expatriate-insider/2019/ease-of-settling-in-index-39832>
- Kurtines, W. M., & Gertwitz, J. L. (1992). *Moralitas, Perilaku Moral Dan Perkembangan Moral / Oleh William M. Kurtines, Jacob L. Gerwitz; Penterjemah, M.I. Soelaeman*. Jakarta: Ui Press.
- Kwon, M., Lee, J., Won, W., Park, J., & Hahn, C. (2013). Development And Validation Of A *Smartphone Addiction Scale (Sas)*. *Plos One*, 8 (2), E56936.
- Liu, C. Y., & Kuo, F. Y. (2007). A Study Of Internet *Addiction* Through The Lens Of The Interpersonal Theory. *Cyberpsychology & Behavior*, <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9951>.
- Microsoft. (2020). *Civility, Safety & Interaction Online*. Diambil Kembali Dari Microsoft News: <https://news.microsoft.com/wp-content/uploads/prod/sites/421/2020/02/digital-civility-2020-global-report.pdf>
- Prasetya, D. (2013). *Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Rahma, A. (2015). Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Aktivitas. Vol.2.
- Sari, A. T., Ramdhani, N., & Eliza, M. (2015). Empati Dan Perilaku Merokok Di Tempat Umum. *Jurnal Psikologi*, <https://doi.org/10.22146/jpsi.7027>.
- Stueber, K. R. (2006). *Rediscovering Empathy : Agency, Folk Psychology, And The Human Sciences*. London: Mit Press.
- Ulfah, M., & Rachmawati, A. (2013). *Pengaruh Permainan Sosiodrama Dalam Menumbuhkan Kemampuan Empati Pada Anak*. Diambil Kembali Dari Kudo: <https://kudo.tips/edoc/pengaruh-permainan-sosiodrama-dalam-menumbuhkan-kemampuan-empati-pada-anak-maria-ulfah-mira-aliza-rachmawati-intisari.html>